ROCKMAN

ロックマン
FC 1987/12/17

200X年。工業用ロボットの第一人者・ライト博士の開発したロボットたちが、突然暴れだした。悪の天才ワイリーが、ライト博士のロボットを改造し、その力で世界征服をたくらんでいるのだ。ライト博士は、自分の息子のようにかわいがっている「ロック」を、戦闘用ロボット「ロックマン」として改造するのだった。

ロックマン

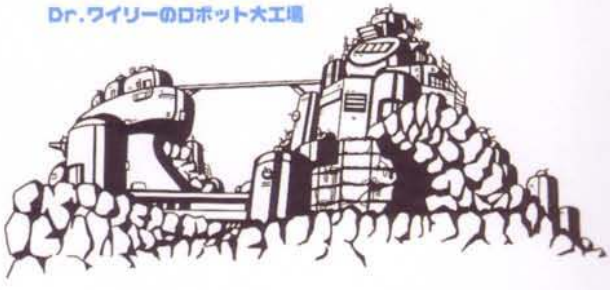
ロール

「ゲームを作るっちゅうことについて、なんも分かってないころに、キャラクター担当でロックマンチームに配属されて。知らない世界で、知らないことばかりで、あんなこともやるのか、こんなこともやるのかって……。すごい楽しかったんだけど、もうガムシャラやった。これをもともと企画した企画マン……僕の師匠なんやけど、彼はデザイナー出身で、ロックマンのドット絵とロールちゃん、ライト博士も彼が原型を作って。それを俺がイラスト化して動かしたり、デザインの手直しとかをやったんです」（稲船）

ライト博士

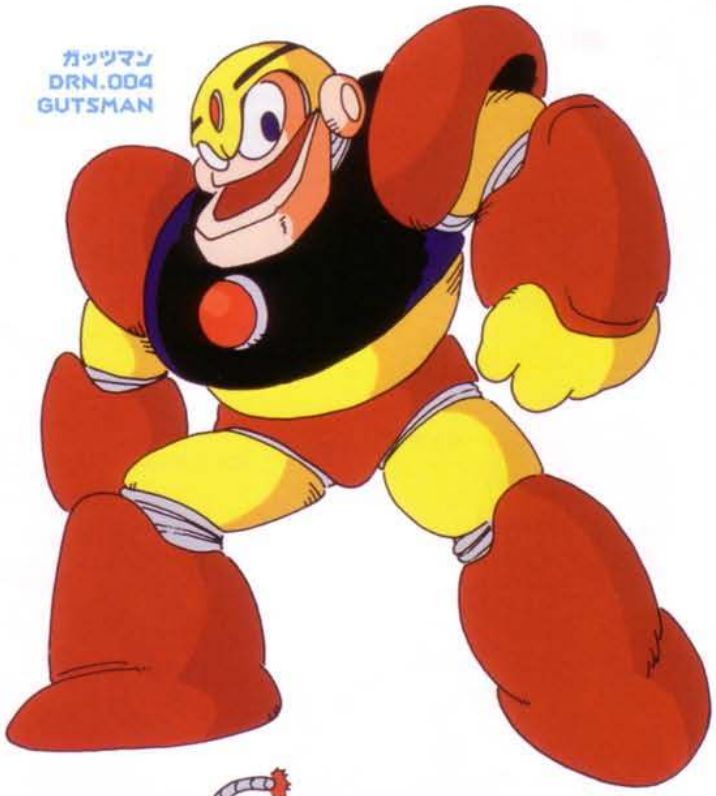
Dr.ワイリー

Dr.ワイリーのロボット大工場



「僕が入ったとき、カットマン、アイスマン、ガッツマン、ファイヤーマンはある程度の形になったものがあって。カットマンとアイスマンは、ほぼ最初から用意されてたデザインのままです」（稲船）

カットマン
DRN.003
CUTMAN



ガッツマン
DRN.004
GUTSMAN

アイスマン
DRN.005
ICEMAN

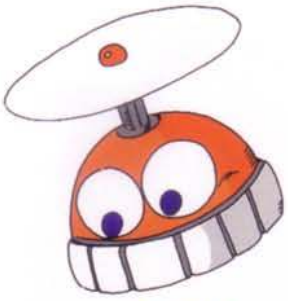
ボンバーマン
DRN.006
BOMBMAN

「エレキマンとボンバーマンは、新人の俺が作ることになった。ガッツマンとファイヤーマンも、ドットで動かすときに、多少触らせてもらいました」（稲船）

ファイヤーマン
DRN.007
FIREMAN

エレキマン
DRN.008
ELECMAN

「エレキマンは自分が初めてやったキャラデザインなんで、すごい気に入ってる部分と、ちょっと気に入らない部分との両方がある。もう少しこうしたらよかったなっていうのもあるし、初めてっていう部分でのうれしさもあって、複雑やね（笑）」（稲船）



ブンビーヘリ

くっつきスージー

カマドーマー

ブラスター

マンプー

ピッケルマン

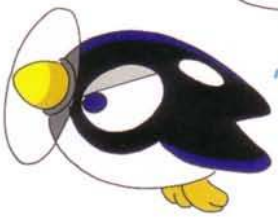
クレイジーレイジー

メットール

キラーボム

スナイパージョー

フットホールダー



ベベ

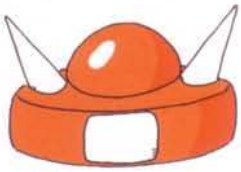
スクリュードライバー

「ザコキャラはデザインもドットもやって、名前もつけました。新人の俺に任されることになって、「俺が描いたものがそのまま行くの!?」と戸惑いもあった。もちろん、それを目指して会社に入ったんだけど、1年目からできるとは思ってなかった。今だったら考えられないよね。本当はもっと細かくデザインしたいんだけど、ファミコンのドットでは表現できないし。そのへんのジレンマも、「1」のときはあったかな」（稲船）

ボムボムボム

ウォッチャー

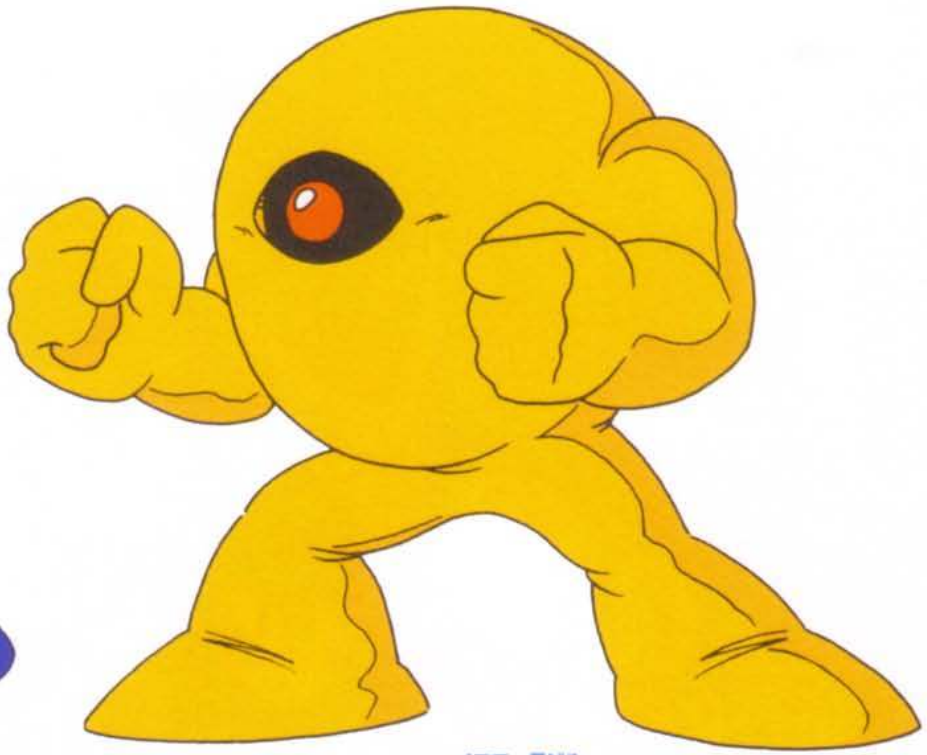
チャンキー



ガビョール

ビッグアイ

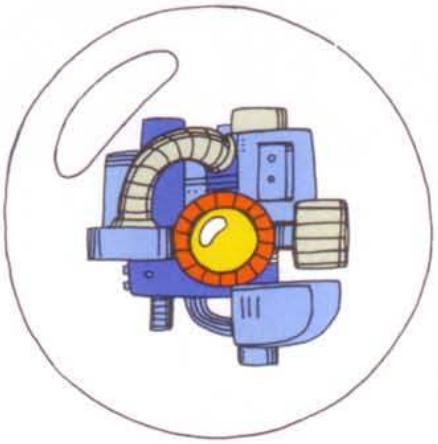
「ロックマンを立ち上げた企画マンはすごく厳しい人やったけど、同時にものすごいこだわりを持ってる人で、ゲーム作りの姿勢は彼から学んだものが多いです。ファミコンってハードとしては貧弱やから、頭をひねらないとやりたいと思ったことができない。イエローデビルとかのデカキャラにしても、BG（背景）で表示させて、ただ弾を撃ってくるだけじゃつまらないでしょ？そこにこれでもか、これでもかとゲーム性を高める工夫を凝らしてて、『そこまでやるんか!』『ゲームってこうやって作るんやなぁ』と学んでいきました」（稲船）



イエローデビル

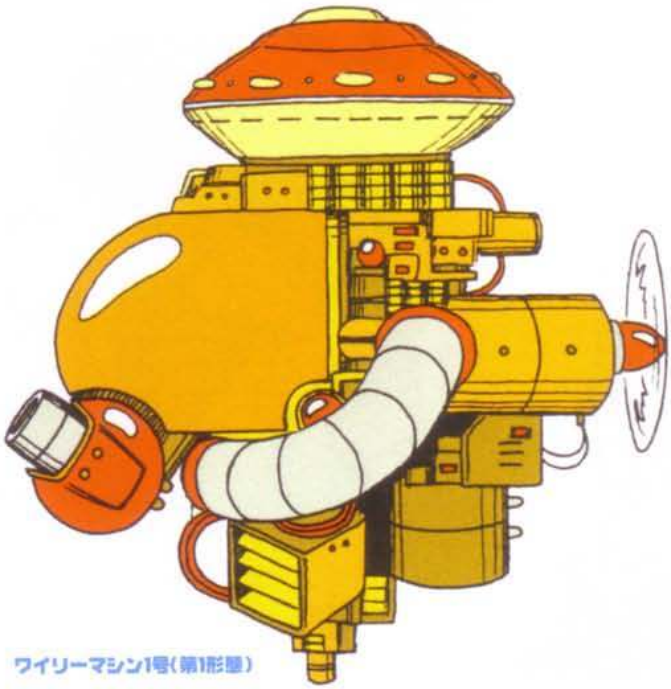
コピーロボット

「よく「ロックマンがしゃがめない」って話が出たりしてたけど、実は『1』のころに、しゃがみのドットも用意してたんですよ。ただ、企画マンは常に「シンプルな操作系で奥深いもの」を考えてて。ファミコンのキャラなんで、ジャンプでしか避けられない弾の高さと、しゃがんでかわす高さって、そんなに一瞬でプレイヤーは判断できない。なら、どっちかにした方がいい。それで、ロックマンの『1』と『2』は、ジャンプのシステムを研ぎ澄ましていったんです」（稲船）

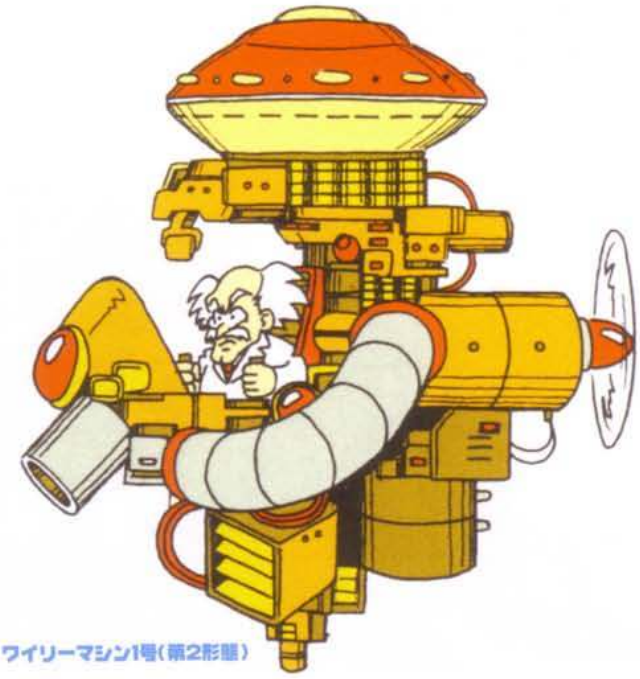


CWU-01P

「僕らの頭の中では、ロックマンの世界観、登場人物というものが存在してて、それを元に作ってた。ファミコンの容量や表現力では、ユーザーに届いた部分はエンディングしかないんだろうけど、そういうゲームの作り方ができたのは、今思うとよかったなあ」（稲船）



ワイリーマシン1号（第1形態）



ワイリーマシン1号（第2形態）

ROCKMAN 2 Dr.ワイリーの謎

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎
FC 1988/12/24
ポスキャラ応募総数 8,370通

Dr.ライトの生み出したスーパーロボット・ロックマンによって謎の天才科学者Dr.ワイリーの世界征服の野望は阻止され、世界に平和がよみがえった。しかし、Dr.ワイリーは甚大な打撃を受けたにもかかわらず、再びロックマンに新たな戦いを挑むべく、8体の強敵ロボットを送り出した……。

Dr.W

Dr.ワイリー

「Dr.ワイリーのデザインに関しては、丸々俺がやったんですよ。皆が持つマッドサイエンティストのイメージにしたかった。自分なりには、うまくデザインできたなと」（稲船）

ワイリー城

「「2」が一番苦労して、一番楽しくって、一番記憶に残ってるかな。当時俺は別の企画に入ってたんやけど、「1」の企画マンに一緒にやってくれへん？って言われて。続編を作るという会社的な決定がなされなかった中で、自分たちから「やろう！」と進めました。別の企画と並行してゲームを作るというのも初体験だったし、「じゃあ、いつまでに作るんですか」って聞いたら「チェック含めて3ヵ月」えええええ（笑）、みたいな。そういう状況の中で始めた」（稲船）

ロックマン

アイテム1号

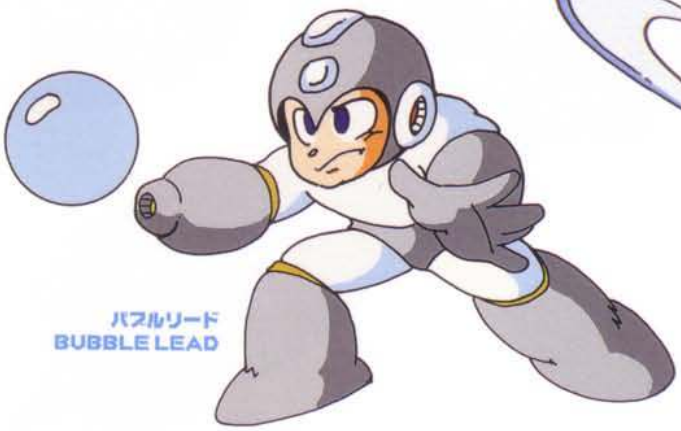
アイテム2号

アイテム3号

「「1」のときからそうやけど、『ロックマン』は撃つ、倒すというアクション以外に、マップ上の仕掛け（トラップ）というものがある。特に「2」は仕掛けが多く含まれていたので、それに対する救済措置として、アイテム1、2、3号ができた。やっぱり、「1」のときに「難しい！」と言われた部分が多かったんで、何とかしろって営業からも言われるわけ。E缶なんかも、企画マン本人は入れたくなくて悩んでたね。本当にいるのか？って。俺にも「どう思う？」って相談された」（稲船）

メタルブレード
METAL BLADE

エアーシューター
AIR SHOOTER



バブルリード
BUBBLE LEAD

クイックブーメラン
QUICK BOOMERANG

クラッシュボム
CLASH BOMB

タイムストッパー
TIME STOPPER

アトミックファイヤー
ATOMIC FIRE

「「2」の絵は、「よりアニメチックに」とか考えてた。そういう意味ではパッケージイラストにしても、「1」と「2」、どっちが時間ありましたかって言われたら「2」の方がないんだけど（笑）、すごい面白くやれたかなあって。より躍動感を出したりね」（稲船）

リーフシールド
LEAF SHIELD

メタルマン
DWN.009
METALMAN

エアーマン
DWN.010
AIRMAN

バブルマン
DWN.011
BUBBLEMAN

「子供たちが考えたボスを、こちらでデザインし直すのは楽しかったね。それに今思えば、ボスキャラ募集で初めて「プロデュース」を意識させてもらったかなって。ゲーム作りは、そこまで考えてやるんだ、っていうことを教えられた」（稲船）

クイックマン
DWN.012
QUICKMAN

クラッシュマン
DWN.013
CLASHMAN

フラッシュマン
DWN.014
FLASHMAN

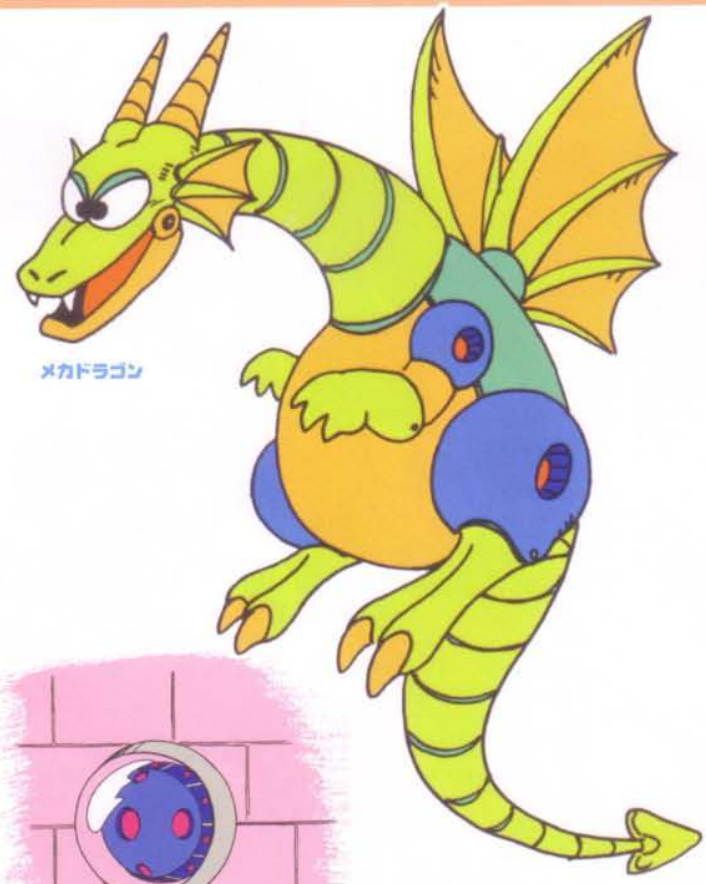
「「2」ではヒートマンが気に入ってるね、"ギミック"がつけられたので。ライターがバカッていう（笑）、ジッポーのイメージ。大抵のロボットはそういうギミックがないからね」（稲船）

ヒートマン
DWN.015
HEATMAN

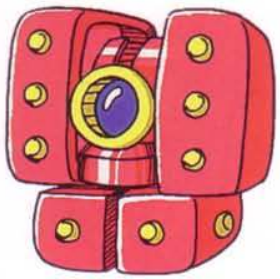
ウッドマン
DWN.016
WOODMAN

スプリンガー
ピエロボット
ゴブリン
スレス
フロッキー
モール
スクワーム
プチゴブリン
マタサブロウ
タニッシー
ケロッグ
アンコウ
カミナリゴロー
ピピ
M-445
シュリンク
チャンキーメーカー
ネオメットール
クロウ
ショットマン
スナイパーアーマー
バットン
帰ってきたスナイパージョー
テリー
モンキング
フライボーイ
ロビット
フレンダー
クック
ビッグフィッシュ

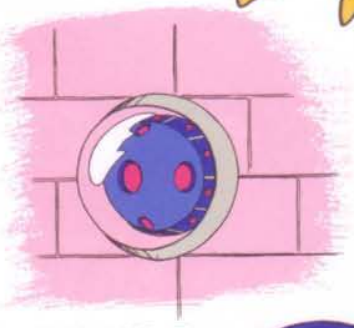
「『2』のときがちょうど2年目で、俺にも新人の子がついて。『教えながらゲーム作る』という苦労もあった。自分なら3時間でできるものが、3日たってもできない。それをこうするねんって教えて、3日かかってたのが1日になり、8時間になり……みたいにだんだん短くなってきて。それも面白かったな」（稲船）



メカドラゴン



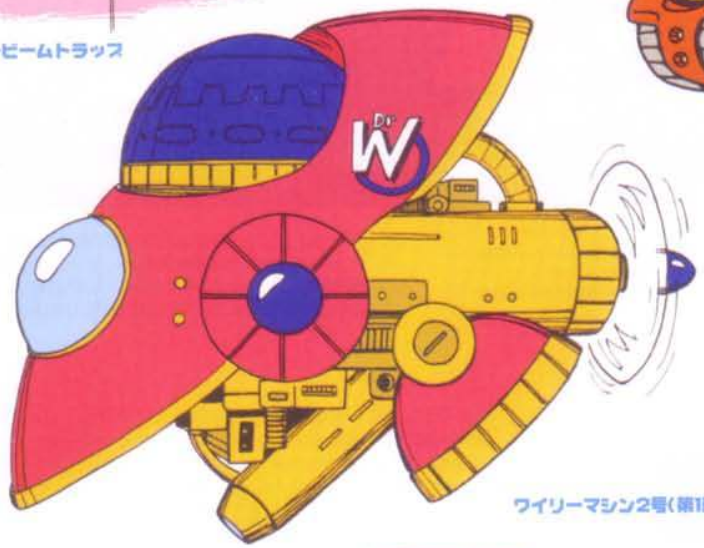
ピコピコくん



ブービームトラップ

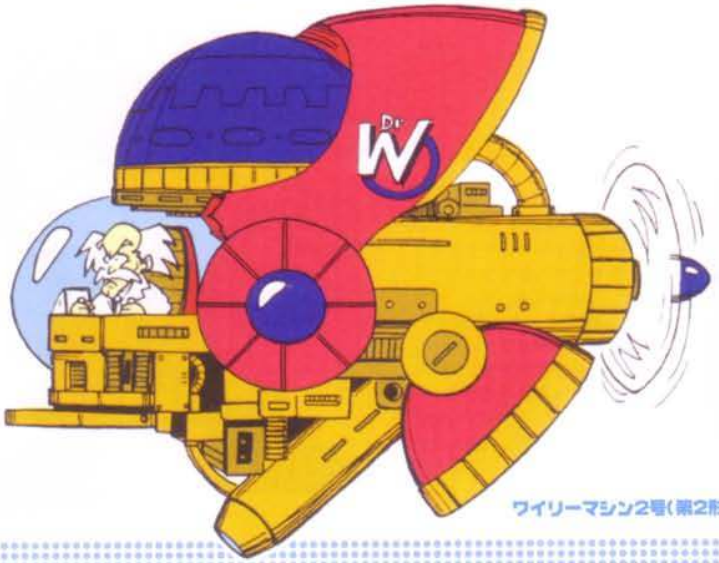
ガッツタンク

「時間がないから、間に合わない企画部分は手伝ってます。ガッツタンクなんかはドットだけじゃなくて、僕が企画もやってる。こいつの本体はBG（背景）なんだけど、左右に動いてもロックマンが立ってる足場は動いて見えないように、絵面の工夫もしたり」（稲船）



ワイリーマシン2号（第1形態）

「今思うと、こんときは残業すら楽しかったし、泊まりすら楽しかった。どんどん、どんどん出来上がってくるものに対しても。ゲーム作りの面白さっていうのをちょっと教えてもらった、すごい充実した3ヵ月でしたね。いい思い出ばっかりかなっていう印象です」（稲船）



ワイリーマシン2号（第2形態）

エイリアン

ROCKMAN 3
Dr.ワイリーの最期!?

ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
FC 1990/09/28
ボスキャラ応募総数 50,000通

Dr.ワイリーは改心し、ライト博士とともに世界平和のための巨大ロボット"γ"（ガンマ）の研究に力を注いでいた。だが研究の完成目前、未知の惑星で"γ"に与えるためのエネルギー元素を採掘していたロボットたちに異変が起きた! ロックマンの新たな戦いが始まる!!

ロックマン

「『2』から『3』を作るまでは1年空いてる。『2』はヒットしたんやけど、最初の企画マンが辞めちゃったんで、次を作れなかったのね。で、『3』は新しく別の企画マンが入ったんやけど、その彼がロックマンを理解できてなくて……しんどかった。俺としては『2』までに教えられたものや、こだわりがすごくあったから」（稲船）

Dr.ワイリー

「『3』からは結局、間に合わない企画の部分も自分でやることになった。敵セットもしたし、仕様書も書いたし、マップも書いたしっていう具合で。俺がそれをやることになったころには、制作の残り時間も足りないって状況だから、できてなかったステージも全部手分けして、助っ人も入れてもらって」（稲船）

「「3」以降はスライディングが増えたことによって、シンプルさはなくなったんやけど、"しゃがみ"にしなかったところがよかったと思うね。敵がジャンプしてきて、あー、あかん! って思った瞬間にスライディングで後ろに回り込んで撃つ! ってことができて、防御的な意味合いと攻撃的な意味合いを両方持たせられた」(稲船)

スライディング

「アイテム1、2、3号の機能は面白いけど、そこにキャラクター性がなかった。なら、昔のアニメのヒーローが犬の相棒を連れていたように、これにもキャラクター性をつけようと。ロックマンの特徴であるヘルメットを共通にして、アイテム1、2、3号のカラーリングを持ってきたのがラッシュです」(稲船)

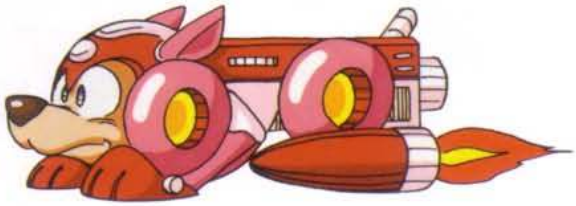
ラッシュ

「ブルースは、敵か味方か、わからないやつにしようと。ライバルにも見えるし、仲間にも見えるし、みたいな。俺らの時代の名作アニメには、こういうやつがいっぱいいたから(笑)。で、キザっぽい格好よさを出すためにマフラー、ロックマンより強いイメージを出すために盾を持たせた」(稲船)

ブルース

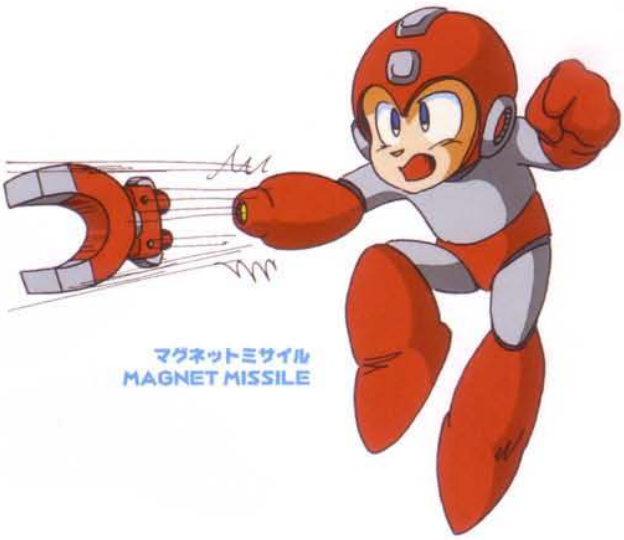
ラッシュコイル

ラッシュマリン



ラッシュジェット

ニードルキャノン
NEEDLE CANNON



マグネットミサイル
MAGNET MISSILE

ジェミニレーザー
GEMINI LASER

ハードナックル
HARD KNUCKLE

タップスピン
TOP SPIN

サーチスネーク
SEARCH SNAKE

スパークショック
SPARK SHOCK

シャドーブレード
SHADOW BLADE

ニードルマン
DWN.017
NEEDLEMAN

マグネットマン
DWN.018
MAGNETMAN

ジェミニマン
DWN.019
GEMINIMAN

ハードマン
DWN.020
HARDMAN

「タップマン、1週間集中して動きを全部作ったんだけど、電源に足引っ掛けられて落ちたのが原因で、データが全部消えた。すごいガッカリしたけど、一回作って覚えてる部分もあるんで、やり直しを3日でやったのかな。だからタップマンは忘れられない……もしかしたら、前に作った方が出来がよかったんじゃないかっていう（笑）」（稲船）

タップマン
DWN.021
TOPMAN

スネークマン
DWN.022
SNAKEMAN

スパークマン
DWN.023
SPARKMAN

シャドーマン
DWN.024
SHADOWMAN

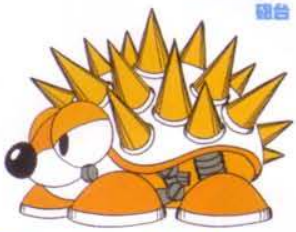
メットールDX

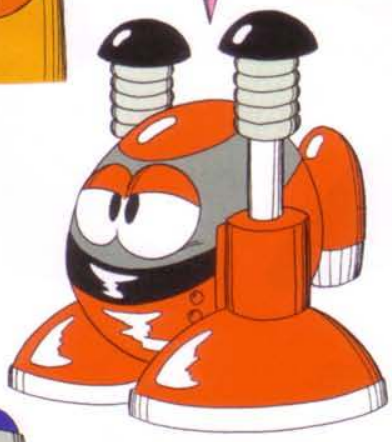
砲台

ニードルプレス

マグフライ

ベターキー


ハリ・ハリー


ビッキー

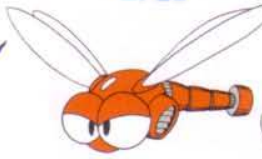
ニトロン

ジャイアントスプリンガー

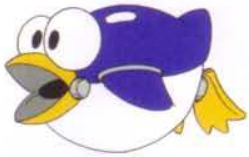
ボンバーペペ

ペンペンメーカー

ボール

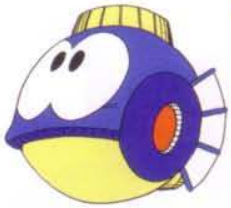

ヤンボー

ハンマージョー

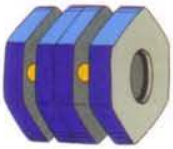

ペンペン

チビィ

ハブスピィ


ギョライボウ

コマサブロウ


ボルトン&ナットン

帰ってきたモンキング

ワナーン

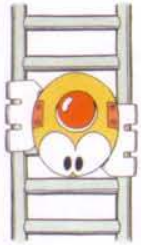
ビッグスネーキー

メカッケロ

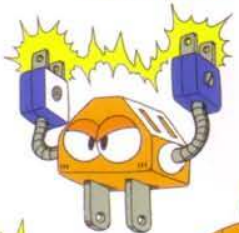
ビッケルマンブル

タマ

プチスネーキー


ジャマシィ

ボットン

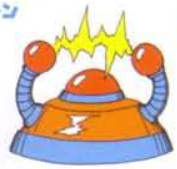

エレキン

バラシュー

ホログラン

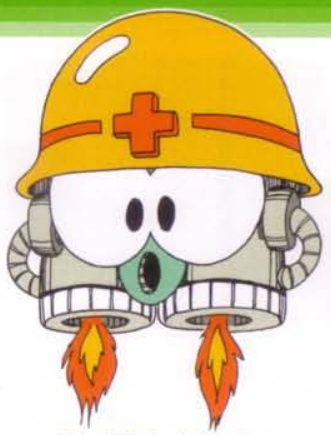
ボムフリャー

フカン


エレクトリックガビョール

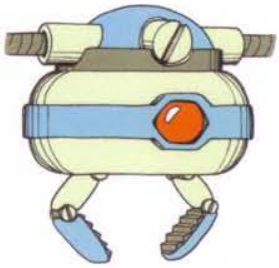
ニューショットマン

ウォーキングボム



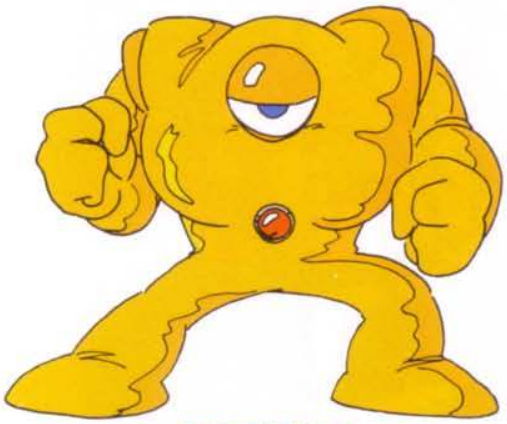
ジャイアントメットール

ドクロボットK-176

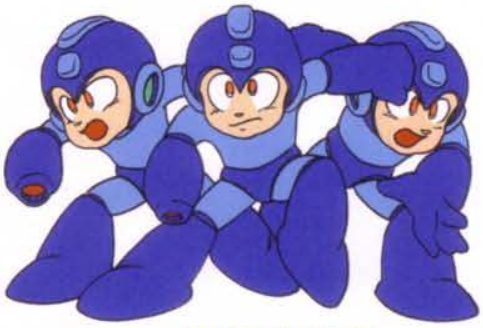


カメゴローメーカー

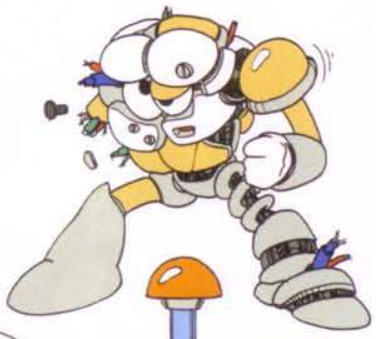
カメゴロー



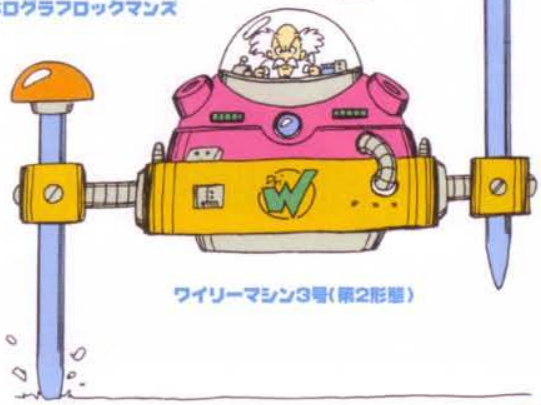
イエローデビルMk-II



ホログラフロックマンズ

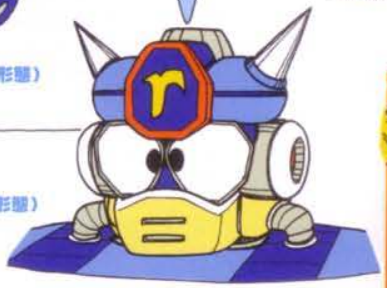


ジャンクゴーレム

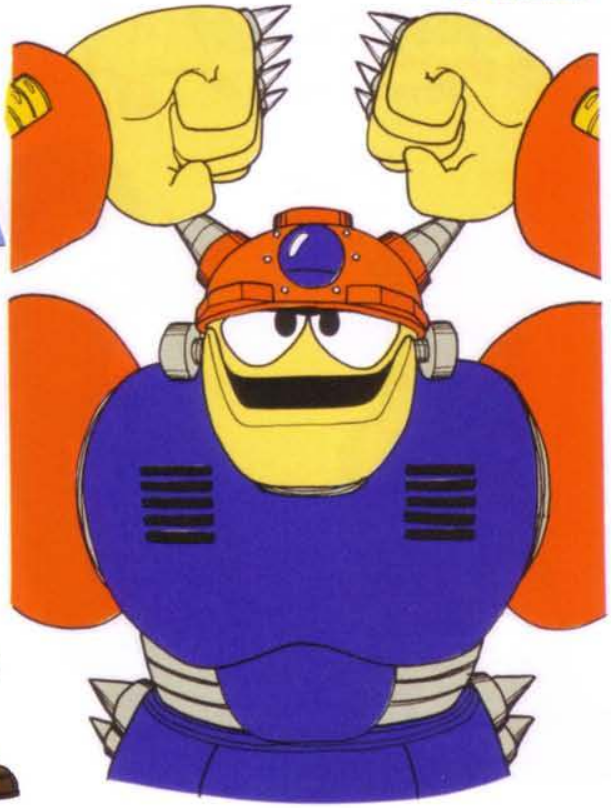


ワイリーマシン3号(第2形態)

ワイリーマシン3号(第1形態)



ガンマ(第1形態)



ガンマ(第2形態)

「『3』のときは、本来自分が関わらないはずの部分まで関わったね。サウンドの担当と話をすることもあったし。かと言って、イラストを描かなくていいというわけでもなかったんで、大変やった。細かいところでの不満もあるし、できれば作り直したいなあ」(稲船)

ROCKMAN 4 新たなる野望!!

ロックマン4 新たなる野望!!
FC 1991/12/06
ボスキャラ応募総数 70,000通

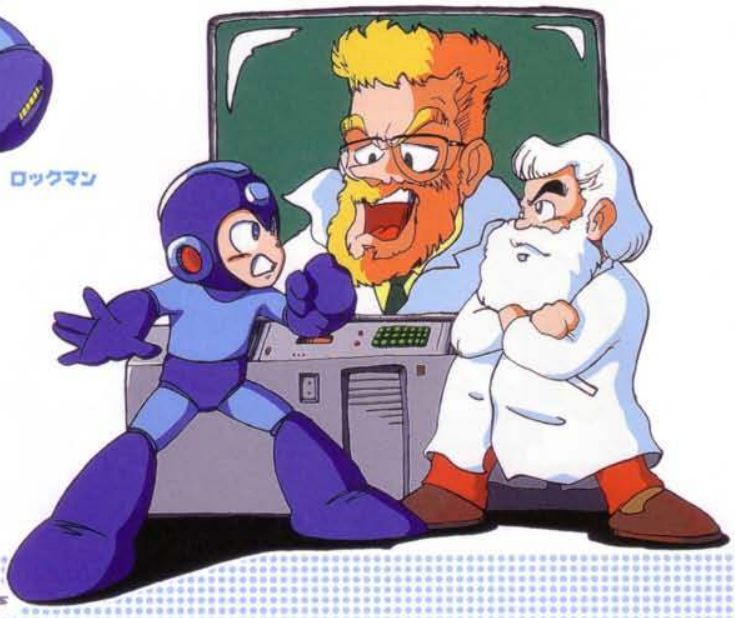
Dr.ワイリーと同じく世界征服をたくらむ、野望多き科学者Dr.コサックによる突然の宣戦布告。ライト博士はひそかに開発していた、ニューロックバスターをロックマンに装着させ、コサックによって征服された8つの都市の平和を取り戻すため、再び戦場に向かわせた。

「ライトとワイリーが年配だから、コサックは「若き天才科学者」的に。それと、どうしてもアメリカのイメージが強い中で、全然違う国でやりたいなと、北のイメージを持ってきた」（稲船）

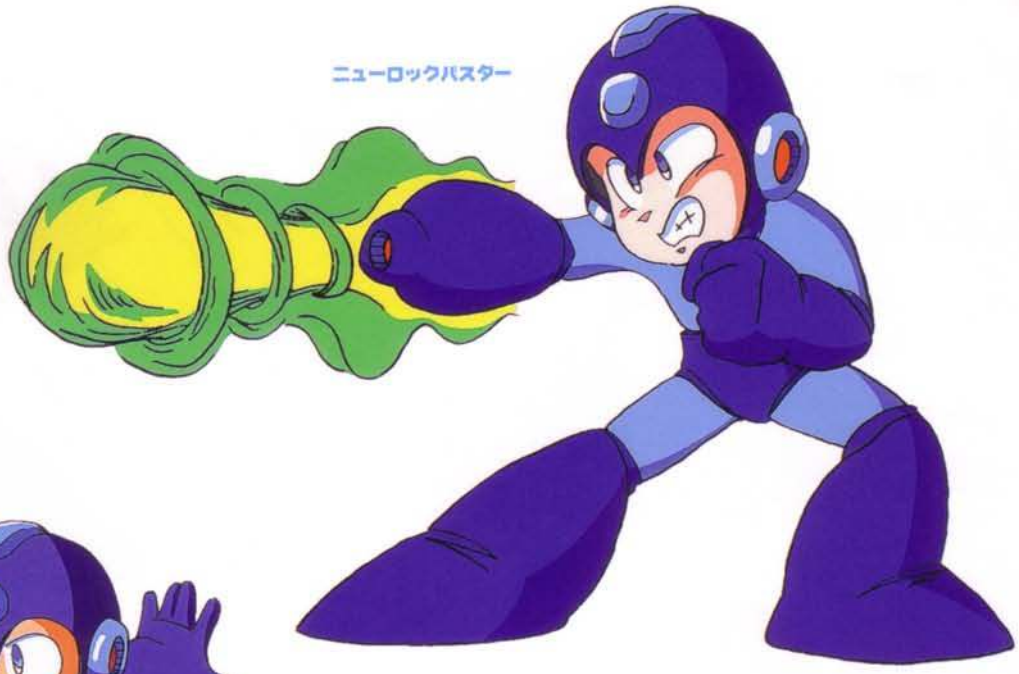
「Dr.コサックは最初、「Dr.ヴァイス」って名前だったんだけど、やはり音楽系の名前にしようということで、コサックになりました」（加治）

Dr.コサック

ロックマン



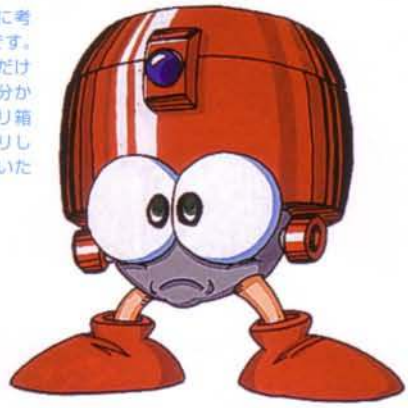
ニューロックバスター



「[4]以降、チャージショットが当たり前になってるところがあるんだけど、2段チャージ、3段チャージみたいなのがどんどん出てくると大味なゲームに変わるし、使い方を間違えたくないな、と思ってます」(稲船)

「チャージショットの弾は僕が作ってたような気がする。なかなかいいのができなくて。撃った弾が横に並ぶと消えてしまったりして(笑)」(加治)

「エディーは[2]のころに考えてたサポートキャラです。アイテムをそのまま置くだけじゃなくて、何が出るか分からない、宝くじやビックリ箱的な扱いにして、ガッカリしたり、喜んだりしてもらいたいなと(笑)」(稲船)



エディー

「おっちゃんだけじゃなく、かわいいキャラクターも出そうって。ロールちゃんに対抗というわけじゃないけど、対比するような形でカリンカちゃん。[4]は楽しく作ったんで、新キャラ2人のデザインも気に入ってるね」(稲船)

「ストーリーとか、そういうところからキャラを作るのが、稲船さんは好きなんですよ」(加治)

カリンカ

コサック城

バルーン

ワイヤー

フラッシュストッパー
FLASH STOPPER

レインフラッシュ
RAIN FLUSH

ドリルボム
DRILL BOMB

ファラオショット
PHARAOH SHOT

リングブーメラン
RING BOOMERANG

ダストクラッシャー
DUST CRUSHER

ダイブミサイル
DIVE MISSILE

スカルバリアー
SKULL BARRIER

ブライトマン
DWN.025
BRIGHTMAN

トードマン
DWN.026
TOADMAN

ドリルマン
DWN.027
DRILLMAN

リングマン
DWN.029
RINGMAN

ファラオマン
DWN.028
PHARAOHMAN

「ボス募集はすっごい量のハガキが来て、ボスキャラ選別合宿をやって選んだねぇ」（稲船）

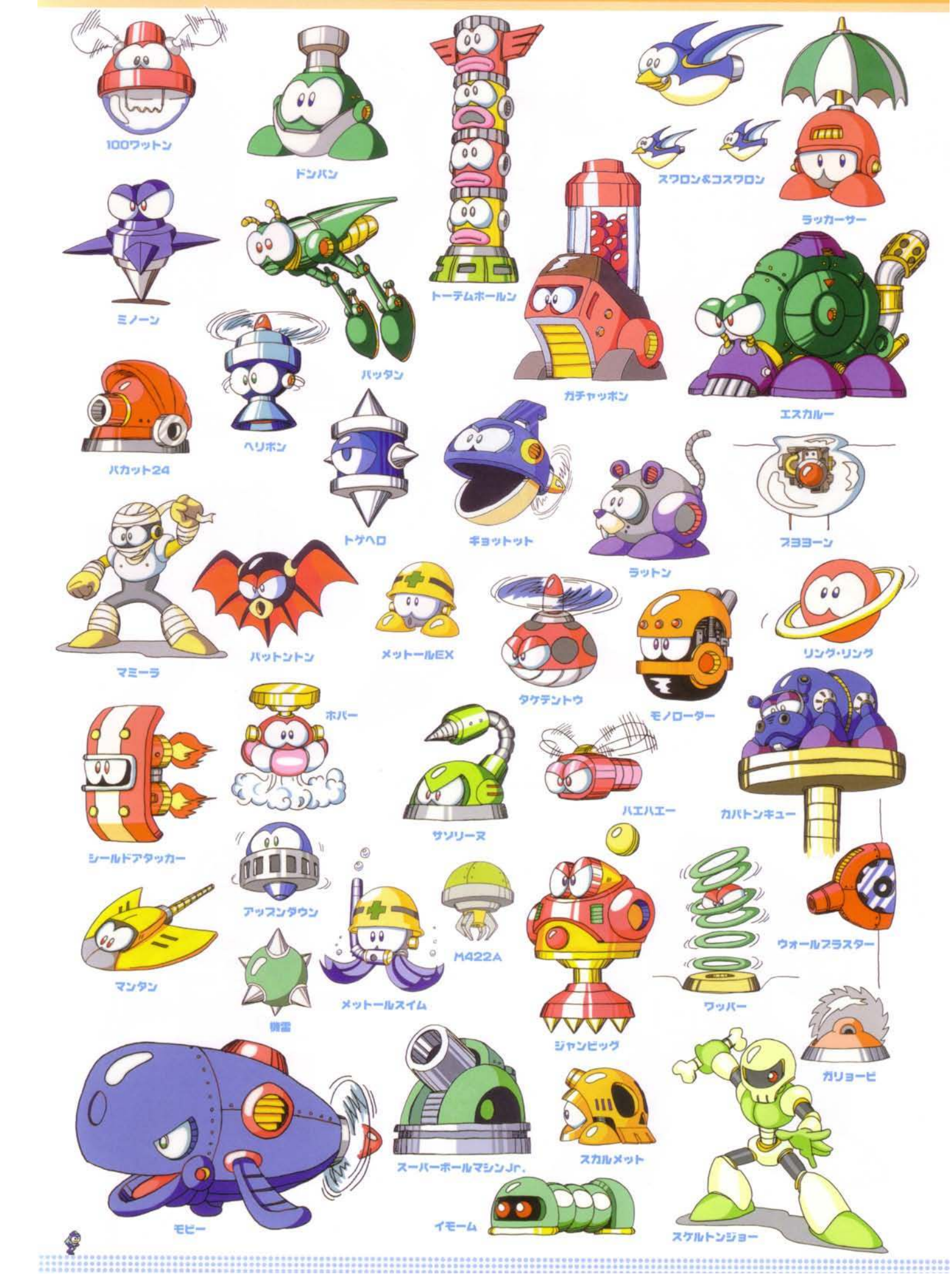
「『ロックマン』をつかんでる、というかうまいハガキがたくさんあって、中にはほとんどそのまま採用ってのもありましたね。スカルマンなんかは作りかけのステージを破棄して、スカルマン用に作り直したような記憶が」（加治）

ダストマン
DWN.030
DUSTMAN

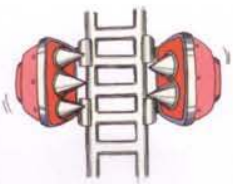
ダイブマン
DWN.031
DIVEMAN

「スカルマンとかは、もともとデザインコンセプトがよかったってのもあるけど、『4』のボスは全体的に、デザインも選考もうまくいったかなと。このキャラクターたちは気に入ってるね」（稲船）

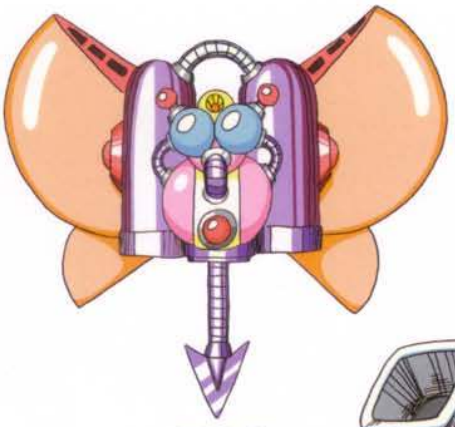
スカルマン
DWN.032
SKULLMAN


100ワットン
ドンバン
トーテムポールン
スワロン&コスワロン
ラッカーサー
ミノーン
バッタン
ガチャッポン
エスカルー
ヘリポン
バカット24
トゲヘロ
ギョットット
ラットン
フヨヨーン
マミーラ
バットントン
メットールEX
タケテントウ
モノローダー
リング・リング
ホバー
シールドアタッカー
サソリーヌ
ハエハエー
カバトンキュー
アップンダウン
マンタン
M422A
ウォールブラスター
ワッパー
機雷
メットールスイム
ジャンピッグ
ガリョービ
スーパーボールマシンJr.
スカルメット
モビー
イモーム
スケルトンジョー

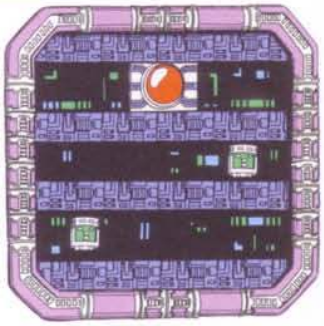
トムボーイ



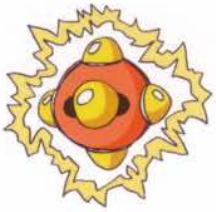
ラダープレス



モスラーヤ



スクエアーマシン

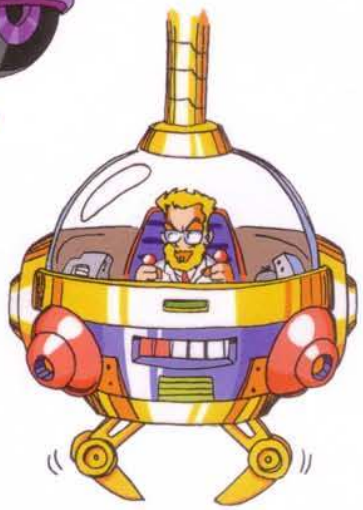


ビリー

ドクロン

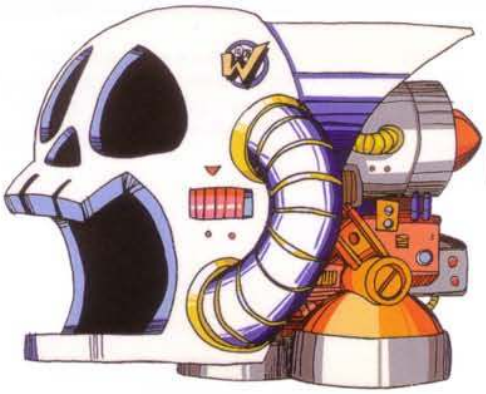
タコトラッシュ

コックローチツイン

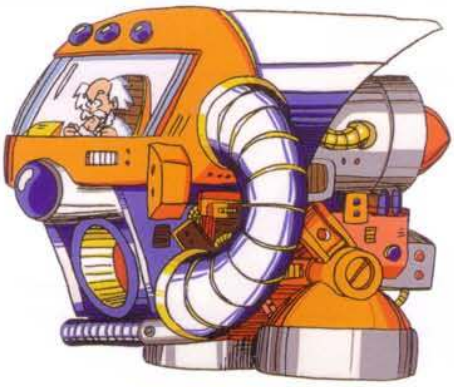


コサックキャッチャー

メットールダディ



ワイリーマシン4号(第1形態)



ワイリーマシン4号(第2形態)

ワイリーカプセル

「僕は『4』で新人として入ったんですが、稲船さんの下について学びながら、いろいろザコとかやらせてもらいました。シールドアタッカーは僕が"遊び"から考えて。スライディングを使わせて、後ろからしか倒せないとか、うまくハマった感じですね。「これはいい遊びだ」と自画自賛してます(笑)」(加治)

Dr.ワイリー

ROCKMAN 5 ブルースの罠!?

ロックマン5 ブルースの罠!?
FC 1992/12/04
ボスキャラ応募総数 130,000通

前回の戦いから2ヵ月たち、しばしの休息をとっていたロックマン。そんなある日、ブルースが謎のロボット軍を率いて都市を攻撃し始めた。しかも、ライト博士までブルースにさらわれてしまう。ブルースがなぜ!? 謎を残したまま、ブルースVSロックマンの戦いの火ぶたが切って落とされる!!

「ここでまた担当の企画マンが変わって、またーからロックマンていうのを、俺が教えなあかんかった。例えばアクションゲームを作る上で、「これはやったらあかん」ってルールがあって。ゲームとして理不尽な部分を作ったらユーザーに対して失礼やろって、説明していった。そういうやり取りが多かったから、割とゲーム自体は親切な難易度になっていたかもしれない」（稲船）

ビート

「ヘルメットだけの鳥、みたいな（笑）。かわいく鳥を描くとどうなるかなって、そんなに迷わずデザインしてると思うんやけど。あんまりほかの鳥は描いてなくて、一発OKでパーンと行ってる」（稲船）

ニューラッシュコイル

「なんか新しいもん出さなあかんということで、チャージショットもパワーアップさせて。[4]でやることは全部やった感があったんで、[5]、[6]になってくると、あとは強化版みたいになってくるのかなと」（稲船）

「[5]ではチャージを大きくするだけじゃなく、制限がある中で色も変えてます」（加治）

スーパーロックバスター

スーパーアロー

Dr.ワイリー

グラビティーホールド
GRAVITY HOLD

ウォーターウェーブ
WATER WAVE

パワーストーン
POWER STONE

ジャイロアタック
GYRO ATTACK

スタークラッシュ
STAR CRASH

チャージキック
CHARGE KICK

ナパームボム
NAPALM BOMB

クリスタルアイ
CRYSTAL EYE

グラビティーマン
DWN.033
GRAVITYMAN

ウェーブマン
DWN.034
WAVEMAN

「「5」はなかなかゲームがまとまってなくて、呼ばれて途中から手伝いに入った感じですね。ストーンマンとかのドットをやりました」（加治）

ストーンマン
DWN.035
STONEMAN

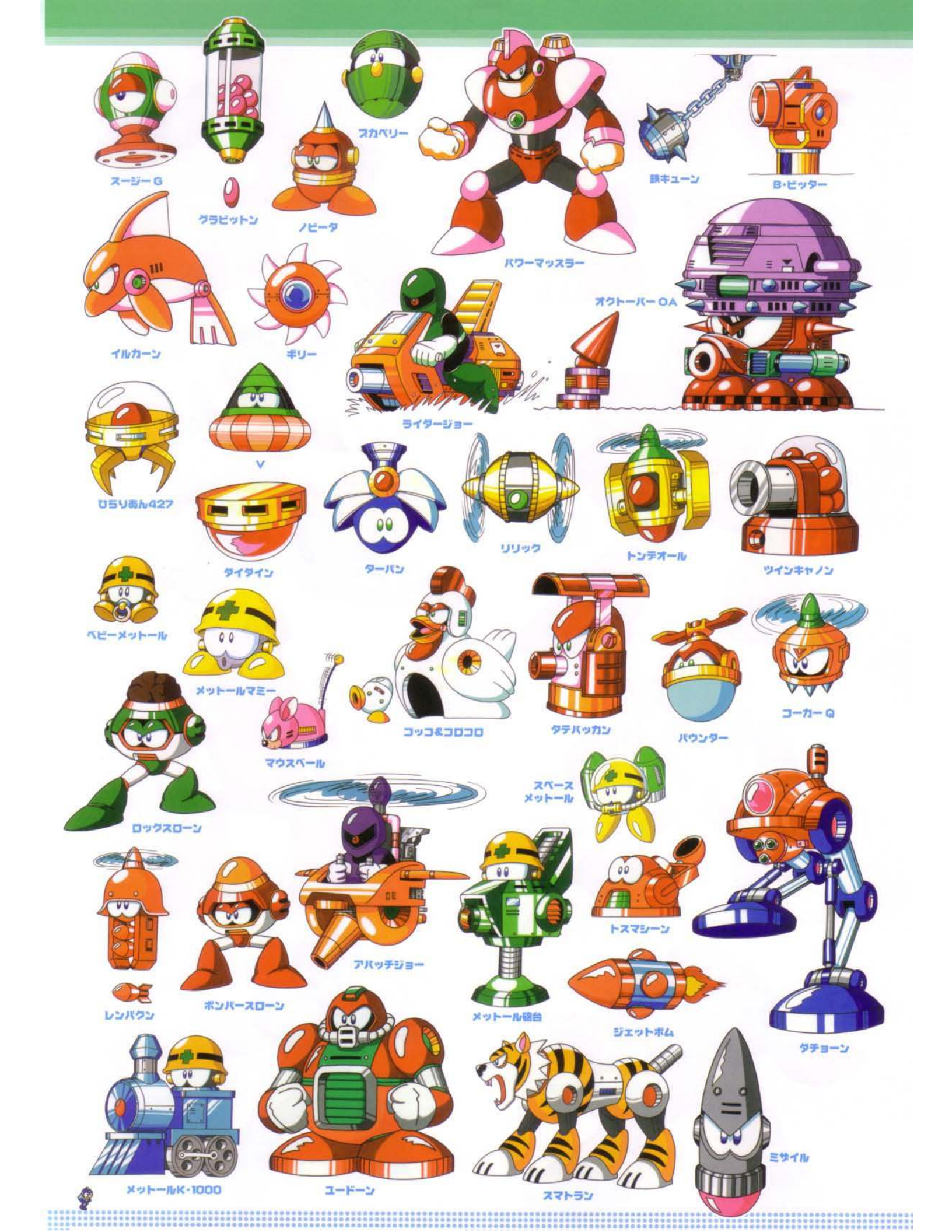
ジャイロマン
DWN.036
GYROMAN

スターマン
DWN.037
STARMAN

チャージマン
DWN.038
CHARGEMAN

ナパームマン
DWN.039
NAPALMMAN

クリスタルマン
DWN.040
CRYSTALMAN

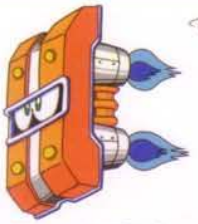

スージーG
グラビットン
ノビータ
ブカベリー
パワーマッスラー
鉄キューン
B・ビッター
イルカーン
ギリー
オクトーバーOA
ライタージョー
ひらりあん427
V
ダイタイン
ターバン
リリック
トンテオール
ツインキャノン
ベビーメットール
メットールマミー
マウスベール
コッコ&コロコロ
タテバッカン
パウンター
コーカーQ
ロックスローン
スペース
メットール
トスマシーン
タチョーン
レンバクン
ボンバースローン
アパッチジョー
メットール砲台
ジェットボム
メットールK-1000
ユードーン
スマトラン
ミサイル

スペール

スカヌッカー

ラウンダー

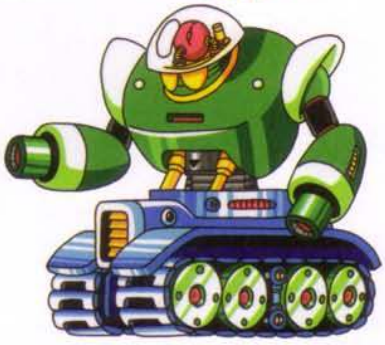
フージーン


新シールドアタッカー

ボンピャー

カモーン

クリスタルジョー


ダークマン1

ダークマン2

ダークマン3

ダークマン4

ビッグペッツ

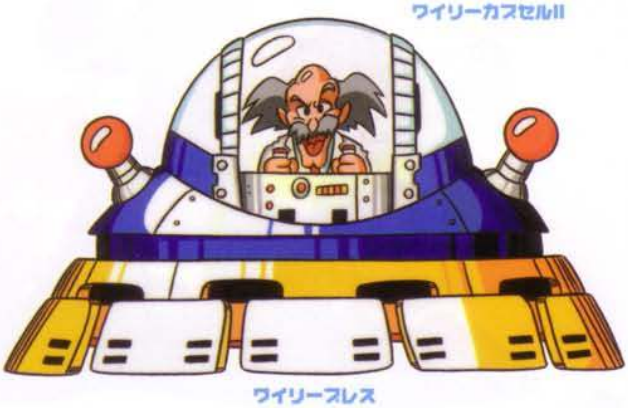
サークリングQ9

ワイリーマシン5号

「ザコをいろいろやらせてもらいました。パワーマッスラーとかスマトランとか、ファミコンだから横並びがキツくって（笑）。「5」は最終的に稲船さんに呼ばれたスタッフ、ロックファミリーが集結、という感じでやってた気がします」（加治）

「「5」はそれなりに自分でも楽しかったんやけど、デザインとかバランスとか、色とかが難しくて苦労したなあ」（稲船）

ワイリーカプセルII

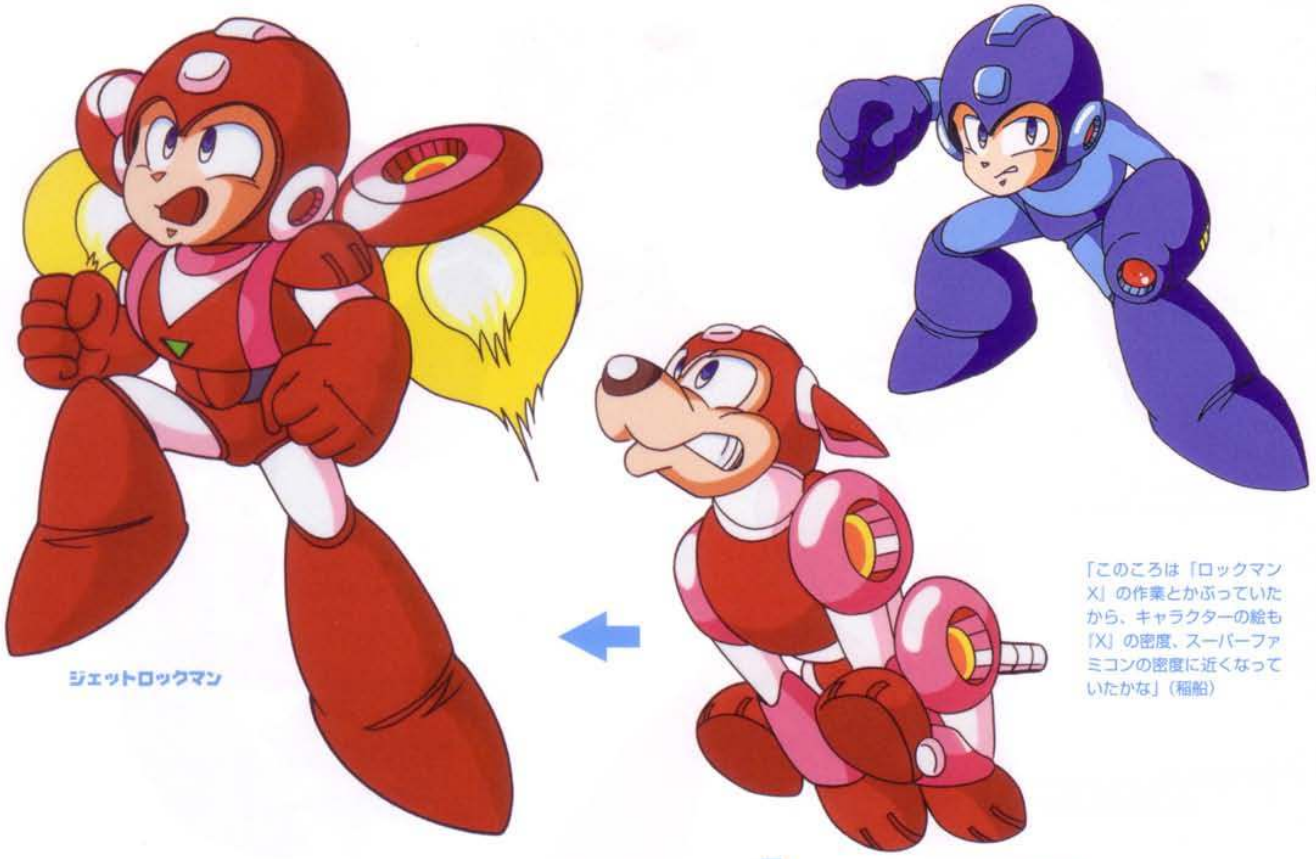

ワイリープレス

ROCKMAN 6
史上最大の戦い!!

ロックマン6 史上最大の戦い!!
FC 1993/11/05
ボスキャラ応募総数 200,000通

20XX年。Dr.ワイリーの世界征服の野望に対抗するため、世界ロボット連盟が組織された。それから1年後、平和のための第一回最強ロボット選手権が開催される。しかし突然、連盟を援助していたMr.エックスがロボットたちを奪い、世界征服に乗り出した。ロックマンは、Mr.エックスの野望を食い止めることができるのだろうか!?

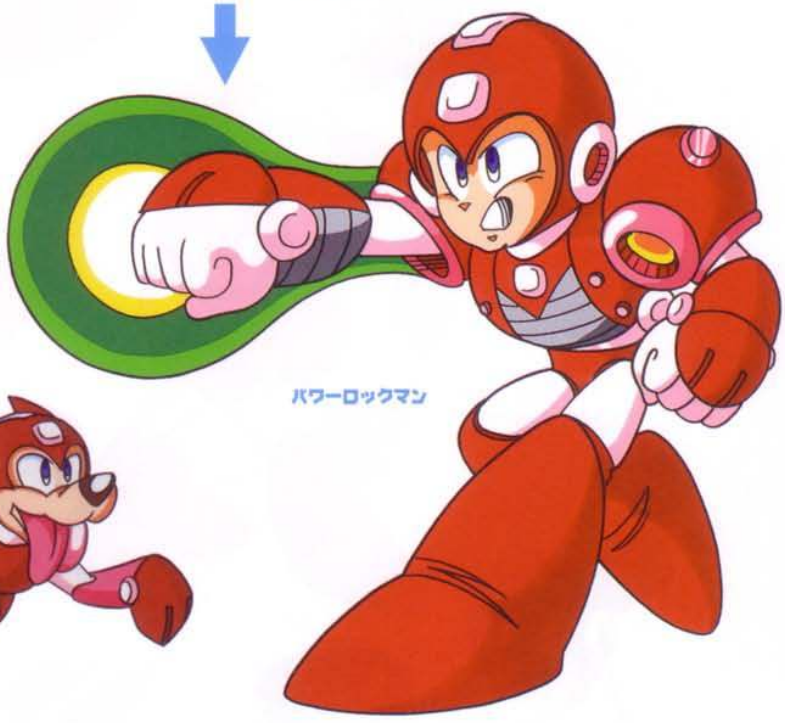
「これは誰だかわかるよね? って。だから俺もデザインの方はしてない（笑）」（稲船）



ジェットロックマン

「このころは「ロックマンX」の作業とかぶっていたから、キャラクターの絵も「X」の密度、スーパーファミコンの密度に近くなっていたかな」（稲船）

「新しい要素は毎回入れてるんやけど、とうとう「合体かよ!」みたいな（笑）。これのデザインは苦労した……普通に考えたら合体できへんよな、と。合体後にラッシュの首とかパーツで残ってるとおかしいし。こんなんどないずんねんて（笑）」（稲船）



パワーロックマン

「当時のゲームで、6作目まで続いてたシリーズもなかなかない。だからこそ、"お約束"としてできる演出とかもあったね」（稲船）

ブリザードアタック
BLIZZARD ATTACK

ケンタウロスフラッシュ
CENTAUR FLASH

フレイムブラスト
FLAME BLAST

ナイトクラッシャー
KNIGHT CRUSHER

プラントバリア
PLANT BARRIER

シルバートマホーク
SILVER TOMAHAWK

ウインドストーム
WIND STORM

ヤマトスピア
YAMATO SPEAR

ブリザードマン
DWN.041
BLIZZARDMAN

ケンタウロスマン
DWN.042
CENTAURMAN

フレイムマン
DWN.043
FLAMEMAN

ナイトマン
DWN.044
KNIGHTMAN

プラントマン
DWN.045
PLANTMAN

「「6」では海外からもボスキャラ募集を試みたけど、やっぱり送られてくる絵のデザインセンスがちょっと違っていて、面白かったね。俺のイラストも、ファミコンなのを完全に無視して描いてるもんね。これどうやってドットにすんねん、とか思いながらも、まあいいや、って（笑）」（稲船）

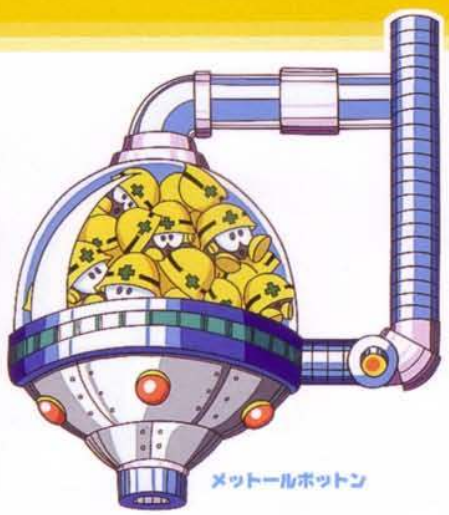
トマホークマン
DWN.046
TOMAHAWKMAN

ウインドマン
DWN.047
WINDMAN

ヤマトマン
DWN.048
YAMATOMAN

アウアウ
プロペラアイ
スクイドン
ベリカーヌ
カーリンガー
カウントボム
キャノンジョー
チョーカー・オー
サブマリンプリャー
ファイヤーテリー
テク
シールドアタッカー GTR
SRU-21/P
ブレインブレイク
ウォールブラスター II
ファイヤーボーイ
フッカー
ツインローラー
ターテーポ
モリャー
ヘリプトン
サイバーガビョール
フラウン
ジェットプトン
ゴリラタンク
ガブギョ
タダホウ
スカルウォーカー
ホッチキスン
コルトン
パタパッタン
カトンビョン
パンティータ
パワースラム
スプリング
フェイスボム
キャノベラ
シガラキー

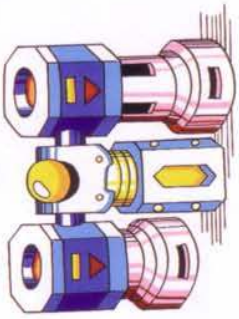
ベン・K



メットールボットン

ラウンターII

SW-525

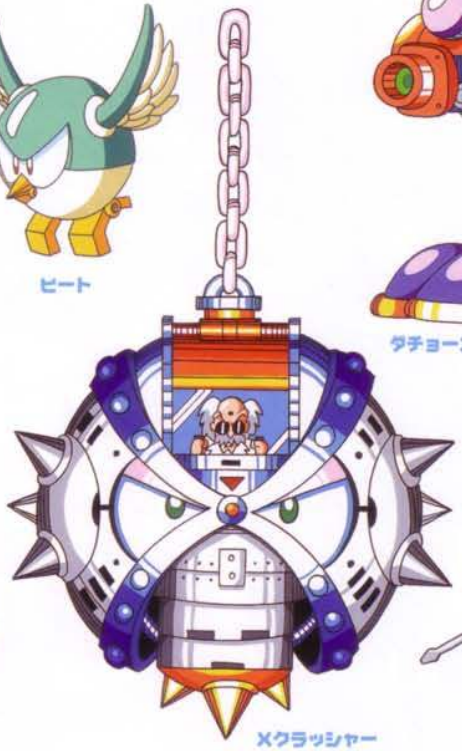


パワーピストン

ガマーン&ガマ太夫

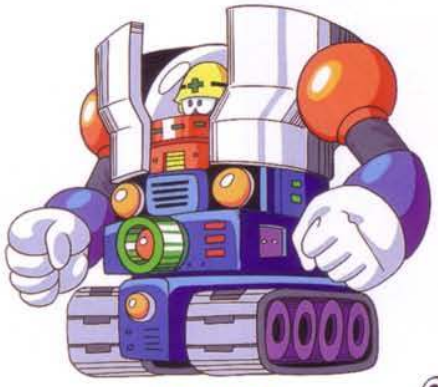
ピート

タチョーン・アマリサイコ

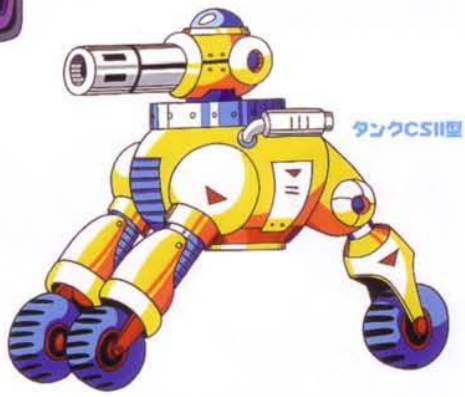


Xクラッシャー

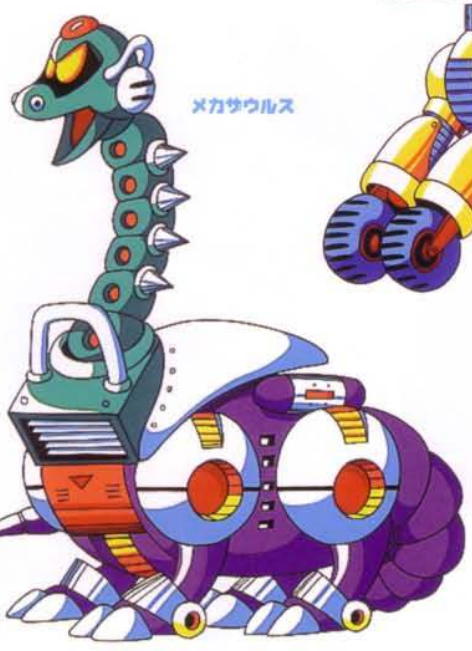
Dr.ワイリー



メットンガーZ

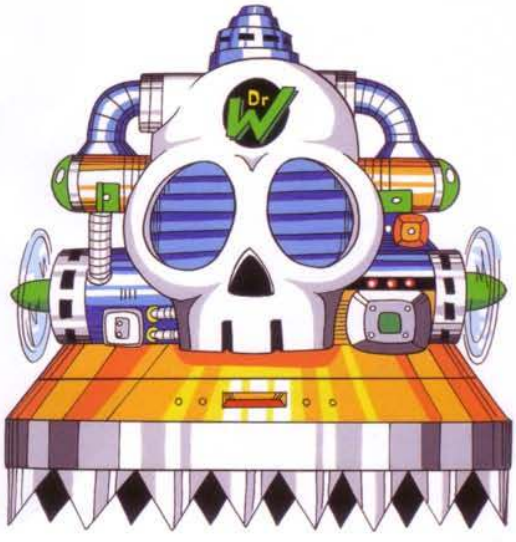


タンクCSII型



メカサウルス

「「6」は手詰まり感があった割には、いろいろできたかな。デザインなんかも、「世界を舞台に」というテーマで、各国の特徴みたいなのを入れて、面白かったかなあって」（稲船）



ワイリーマシン6号

「スーパーファミコンということで、色の塗り方から何から変えた。いつもはキャラの絵以外にもやることがいっぱいあるんだけど、『7』は何とか時間を取って、一番絵に力を入れたかな。俺が描いた最後のパッケージイラストなんで、ある種、集大成的になってるよね」（稲船）

ロックマン7 宿命の対決！
SFC 1995/03/24
ボスキャラ応募総数
220,000 通

ロックマンの活躍によってDr.ワイリーもとうとう逮捕され、再び全世界に平和な日々が訪れた。しかしその数ヵ月後、Dr.ワイリーの戦闘ロボットが刑務所を襲撃し、付近一帯の都市を制圧してしまう。脱獄したDr.ワイリーを追って、ロックマンは街に急ぐが……。

ROCKMAN 7 宿命の対決！

「いろんな事情が重なって、『7』を作るのに3ヵ月しか時間がなくて。でも、集まったメンバーはみんなモチベーションが高くて、作っててすごい楽しかったのを覚えてる」（稲船）

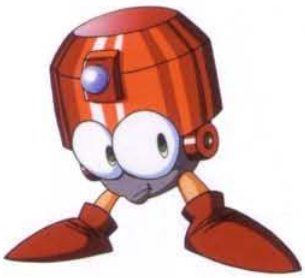
「すごい突貫工事で作ってたんだけど、ロックファミリー集結！って感じでやってましたね。『2』のころの人まで呼んで、時間がないのに細かいところまですごく凝って（笑）」（加治）

ロール

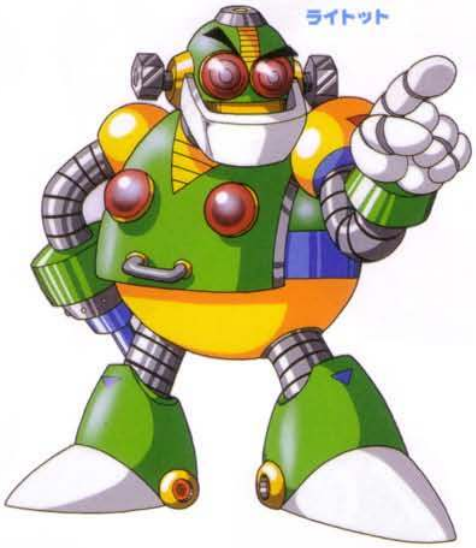
ロックマン

ビート

ライト博士

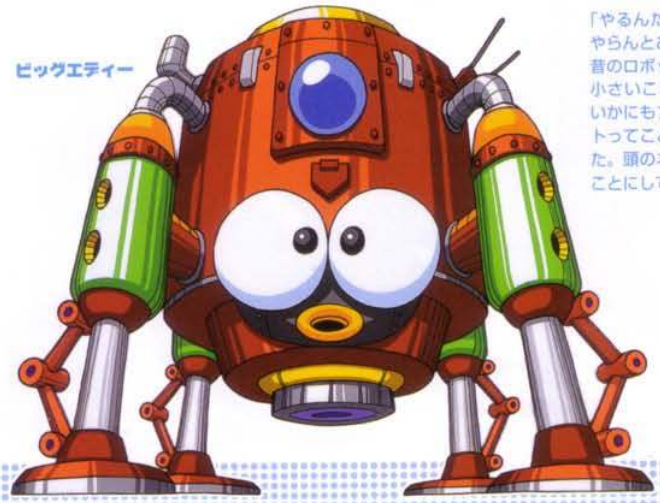


エディー



ライトット

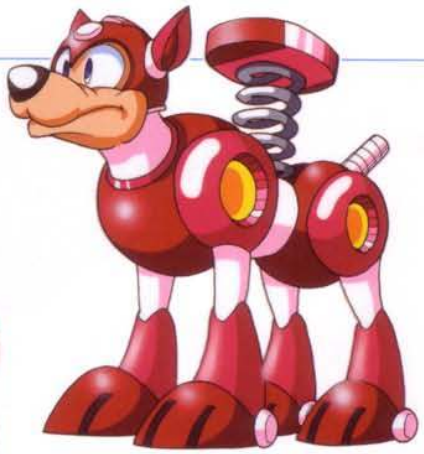
「ライトットは大まかなデザインがあって、一から稲船さんが直してました。「何でこんなやつ出すねん」って怒ってましたけど、今ではどうなんですか？（笑）」（加治）



ビッグエディー

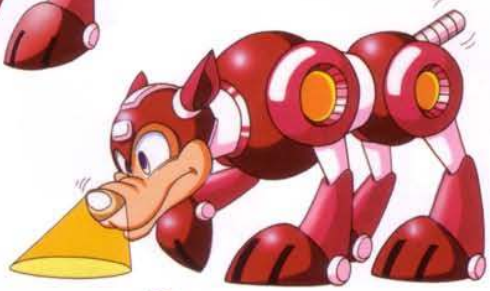
「やるんだったら、ちゃんとやらんとあかんから。これも昔のロボットっぽい、自分の小さいころに見たロボット、いかにもブリキっぽいロボットってことでデザインしました。頭のネジも一本足りないことにして（笑）」（稲船）

スーパーロックマン

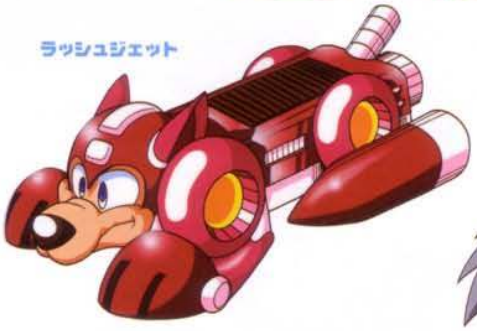


ラッシュコイル

ラッシュ



サーチラッシュ



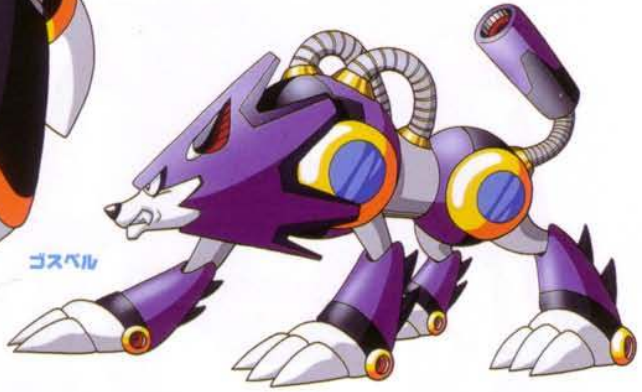
ラッシュジェット

「フォルテとゴスペルは設定を考えたときから面白いと思ってた。デザインは加治に頼んだんやけど、いいのが上がってきたな! って思った」（稲船）
「フォルテは僕がドットもやることになったんだけど、動かすとき、あの頭は一体どうなってるんだ? って分からなくて……自分でデザインしたのに（笑）」（加治）

Dr. ワイリー

フルース

フォルテ



ゴスペル

ボスキャラ募集時の
ワイリー

イメージイラスト

「懐かしいなぁ！下の情景イラスト描いたの僕ですよ。覚えてる、覚えてる。右上のボスキャラ募集のワイリーのセルの仕上げもやってました。セルは裏から描かなきゃいけないのに、表と裏間違えてやり直しになったり。プレートの文字が裏返っちゃって（笑）」（ヒデキ）

解説書に使用された世界観イラスト

フリーズクラッカー
FREEZE CRACKER

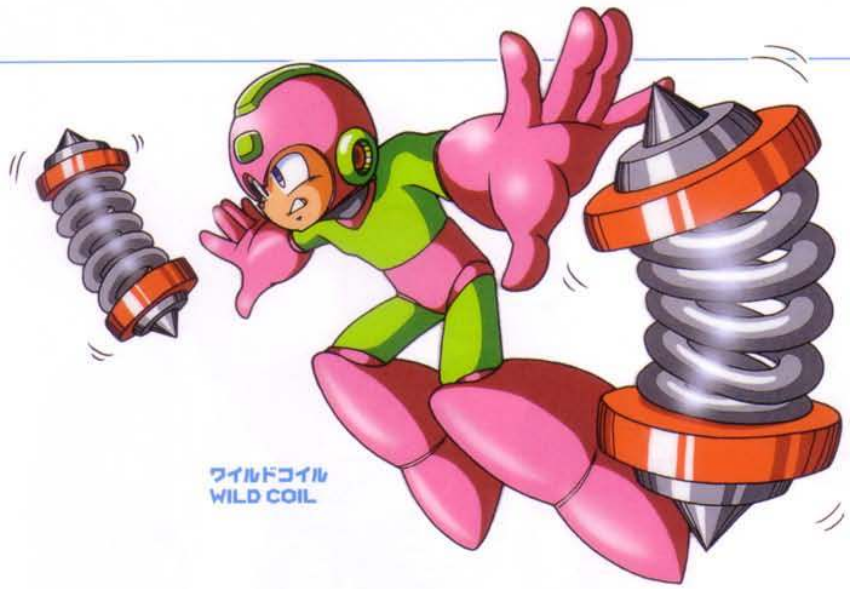
ジャンクシールド
JUNK SHIELD

「逆弱点武器は、特殊武器のリアクションを増やす一環で作られました。これに限らず、「いろいろな場所で特殊武器を使って楽しめるようにする」ということが、「7」のコンセプトの1つでしたね」（津田）

デンジャーラップ
DANGER WRAP

「楽しかったんだけど、ものすごい過酷な環境だったなぁ……」（加治）
「狭い部屋に企画マンとプログラマー15人くらいが軟禁状態。部屋に空気検査のおっちゃんが来たら、「うわっ!」て驚いて（笑）」（稲船）
「そこにキャラの人が入れ代わり立ち代わりデータ表を持ってきては、メインの方が作業が空きそうな人に次々と振っていく……という、最初からクライマックス状態で、マスターアップまで突っ走る感じでした」（津田）

サンダーストライク
THUNDER STRIKE



ワイルドコイル
WILD COIL

「もともと稲船さんが「隠しでボス対戦モードがあったらイイよね」と、こそこそプレイヤー担当の方や自分に話していたのですが、マスターアップ1週間前に「入れよう!!」ということになりまして（笑）。ロックマンとフォルテだけという条件で、プログラムの人が2日で作りました。もしバグが出たらカットするという話でしたが、無事お披露目できてよかったです」（津田）

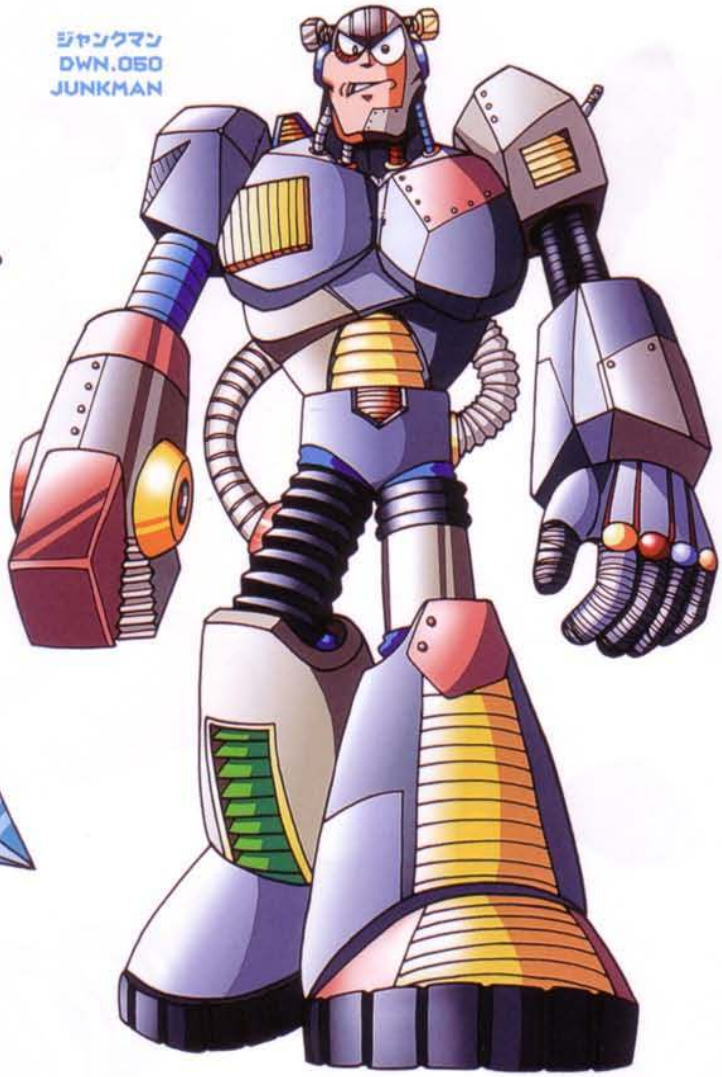
スラッシュクロー
SLASH CLAW

クラッシュノイズ
CRUSH NOISE

「海外版「MEGA MAN 7」のマスターアップも、ほとんど同時期でした。当時はまだ若かったので、徹夜でつらいというよりも、スポーツの合宿気分で割と楽しくやっていた気もします。ただ、やっぱり時間が足りなかったと思う個所がいくつもあって、あと1ヵ月欲しかったなぁと当時から話してました。でも、あと1ヵ月あの生活が続いたらと思うと……やっぱり欲しかったです（笑）」（津田）

バーニングホイール
BURNING WHEEL

フリーズマン
DWN.049
FREEZEMAN

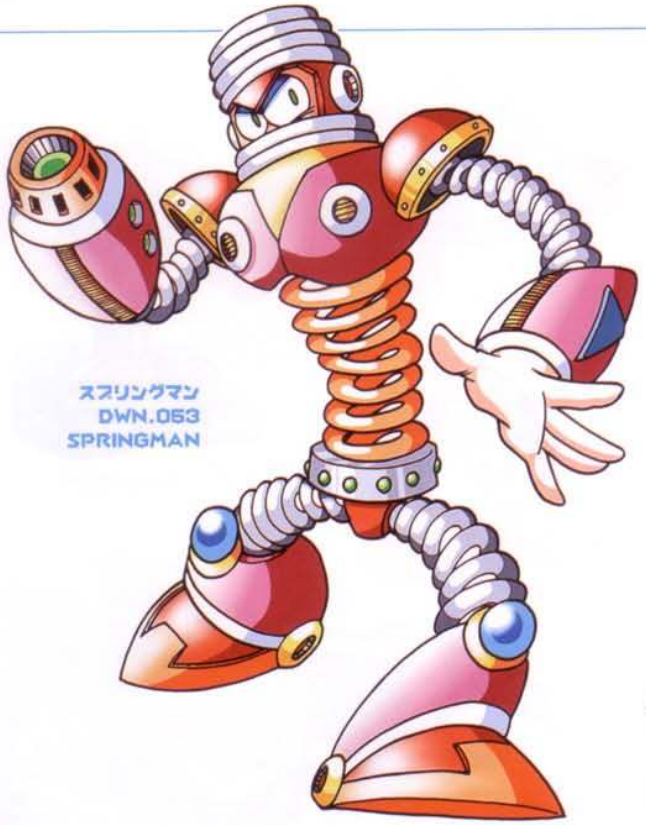


ジャンクマン
DWN.050
JUNKMAN

バーストマン
DWN.051
BURSTMAN

クラウドマン
DWN.052
CLOUDMAN

「クラウドマンは僕がやりましたね。あと、スラッシュマンも」（加治）
「僕もお手伝いに呼ばれて。ステージセレクト画面のボスの顔のドットとかやりました」（吉川）
「時間がなかったからかもしれないけど、いろんな人が関わってるよね、『7』は。シェードマンのドットはディズニー物のゲームとか担当されてた方で、いい動きしてるな、と（笑）」（加治）



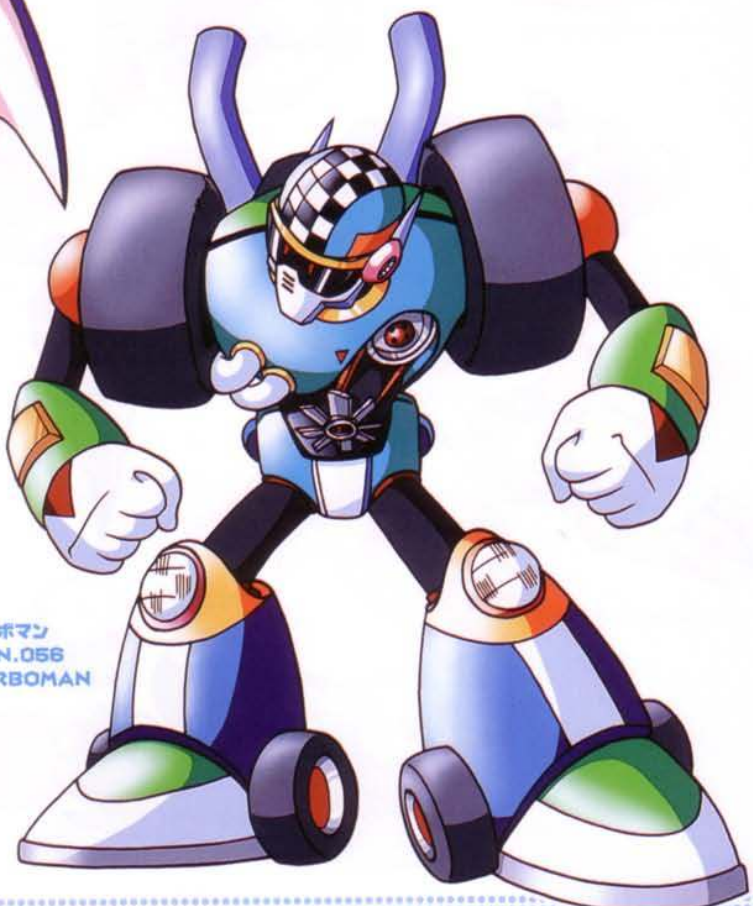
スプリングマン
DWN.053
SPRINGMAN

スラッシュマン
DWN.054
SLASHMAN

「「7」はイラスト描くのにも力を入れて、今までのロックマンのフォーマットを、意識して壊してる。下描き用のスケッチブックもいつもより大きいやつ使ったり、イラストのポーズもそれまでとは変えて。ターボマンとかフリーズマンを、わざとカメラ目線から外したりね」（稲船）

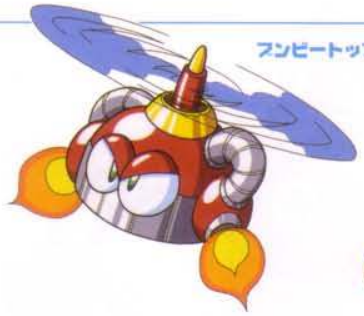
シェードマン
DWN.055
SHADEMAN

「シェードマンなんかは、俺っぽい顔の描き方してるかなって思うよ（笑）」（稲船）

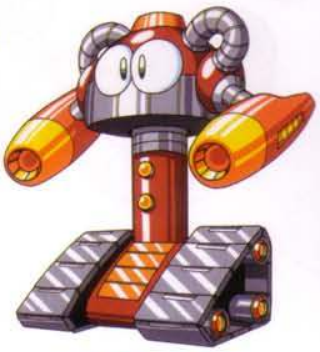


ターボマン
DWN.056
TURBOMAN

マッドグラインダー



フンピートップス



フンピータンク

メットール FX

カウントボム NEO

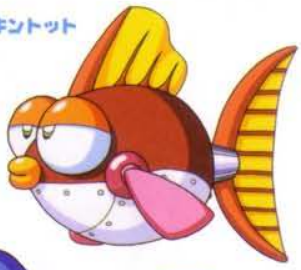
スイムメットール DX

カニガンス

「[7] の敵はデザインもドットも、いろいろやりましたね」（加治）
「セルの絵を仕上げるのに、数が多くて発売前は大変でした。このころはまだ、ザコの絵とかもCGじゃなかったし」（ヒデキ）

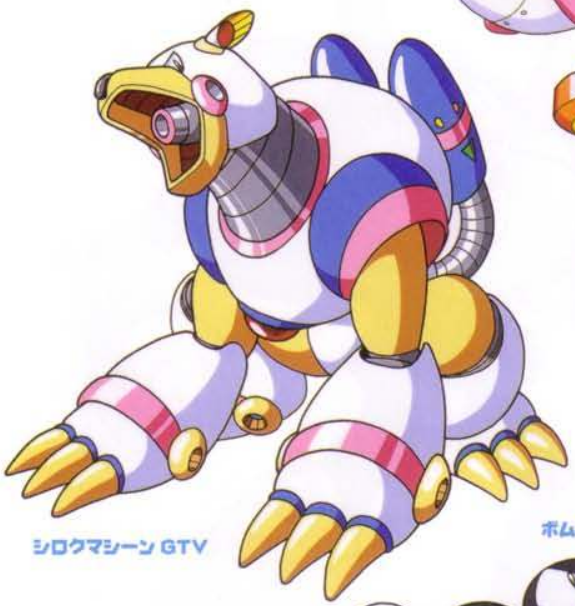
スパイラルガビョール

キントット



CFN-24

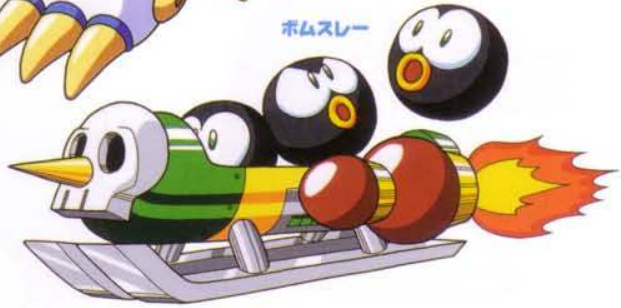
ベタフォース



シロクマシーン GTV

ツララテク

クローン



ボムスレー

真・シールドアタッカー

テラビビ

カミナリ小五郎

ゴボッツ

テルテル

ドライバーキャノン

ボーフーウー

ツラナットリ

トリプロペラン

スナイパージョー01

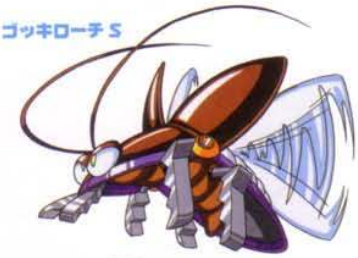
ダストクラッシャー

プロペライド

ヘリメットール

フリスク砲

ゴッキローチS

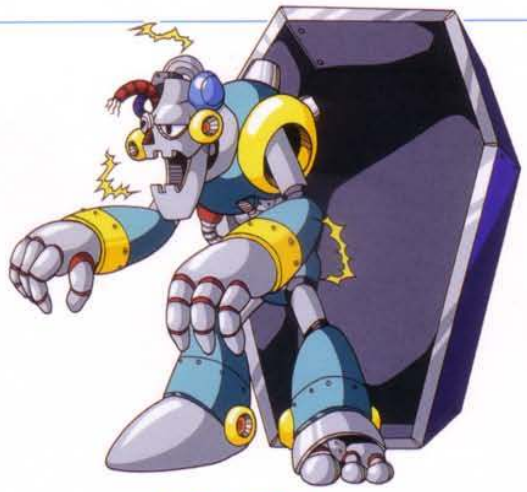


マッシュ

トムダディ

コイルン

パッコーン
トラックジョー
シシロケット
シシトラック
ターボローダー
トリオ・ザ・ホイール
タマゴドン
テルスビー
テクノドン
ステゴラス
キング・ガジュラス
ギリアムナイト
バットン M48
キョローン

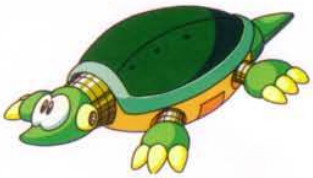


アストロゾンビーグ

VAN・プーキン

ガッツマン G

ラッガー



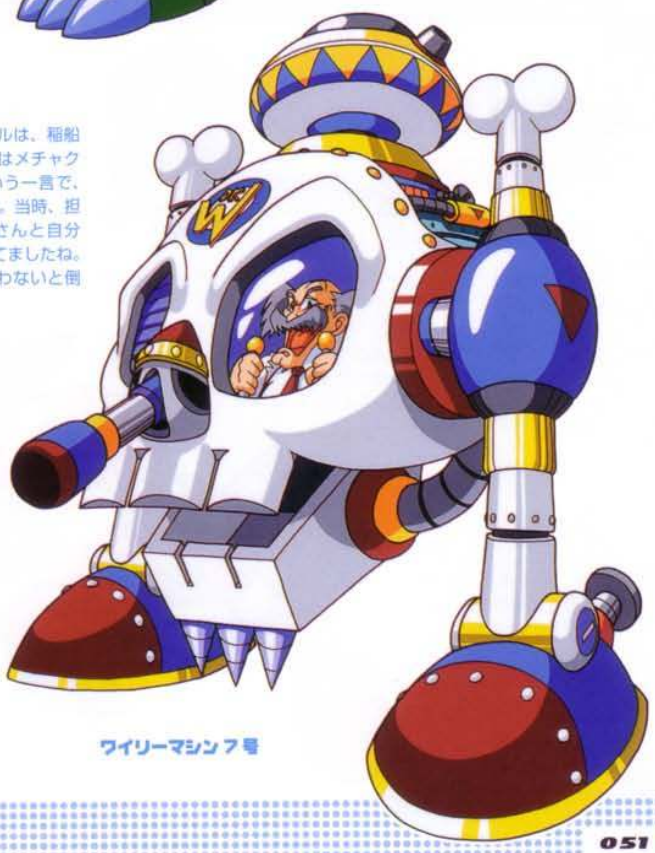
スポタロ

ガメライサー

ハンニャNED²

「「7」のワイリーカプセルは、稲船さんの「最後の最後だけはメチャクチャ強くしよう！」という一言で、あんなに強くなりました。当時、担当プログラマーと稲船さんと自分が、つきっきりで調整してましたね。おかげで今でも、E缶使わないと倒せません（笑）」（津田）

ワイリーカプセル



ワイリーマシン 7 号

ROCKMAN 8 メタルヒーローズ®

ロックマン8 メタルヒーローズ
PS 1996/12/17
SS 1997/01/17
ボスキャラ応募総数 110,000通

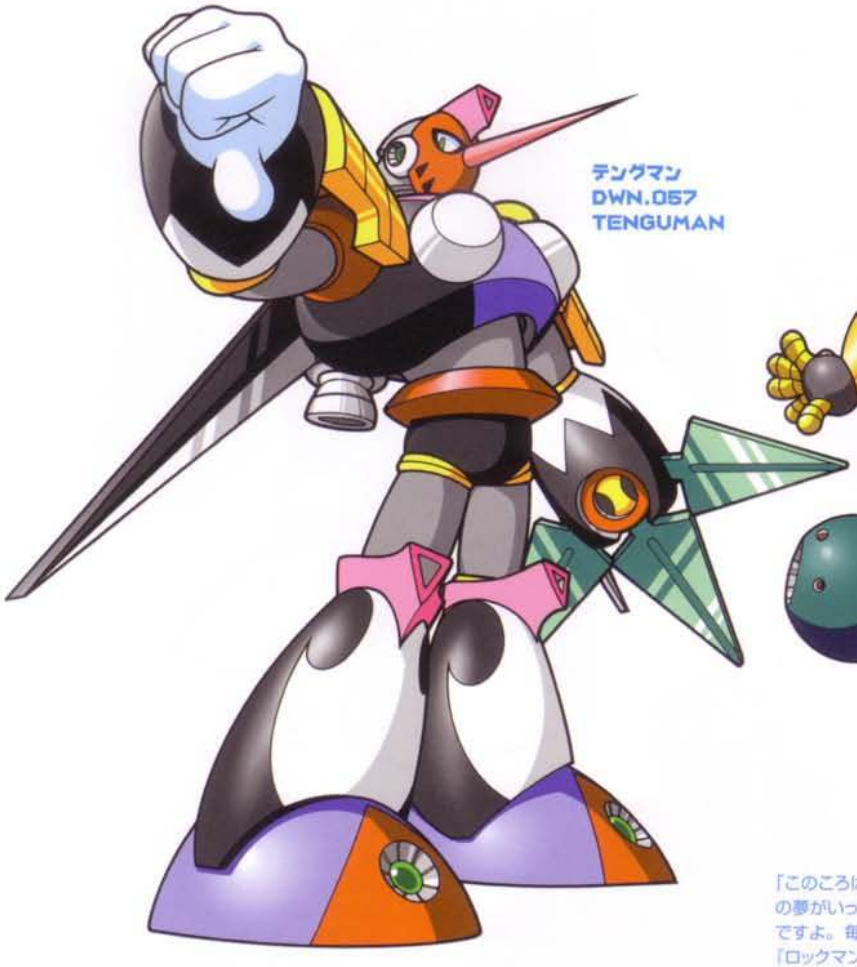
地球からはるか遠くの宇宙空間で、正義と悪のロボットが激しい戦闘を繰り広げていた。2体は死闘の末に相討ちとなり、隕石となって地球へ……。無人島に落下した隕石の反応を探知したライト博士は、ロックマンを調査に向かわせる。無人島に到着したロックマンは、そこでワイリーの秘密基地を発見する……。

「ハードが変わって、『7』までメインで絵を描いてきたけど、『8』はプロデュースに回りました。アニメとか入れるのに、中央線でスタジオに通って（笑）。『1』のころからアニメにはしたかったから、これはすごい楽しかった。総集編的に昔の敵も出したり、今も気に入ってるね」（稲船）

「加治さんがメインデザインをやられて。パッケージを含むイラストに関しては、僕が初めて担当を任されたタイトルですね」（ヒデキ）

「デューオのデザインは僕なんですが、最初はコサックが作ったロボットのつもりでデザインしてたので、ロシアっぽいイメージが残ってるんですよ。頭とか、ロシア帽っぽい名残があるし、胸の4つの丸もボタンのイメージで入れてました。でも、後で宇宙から来たロボットになって（笑）」（加治）
「宇宙から正義と悪が落ちてきて、という話は、俺の好きな映画からヒントを得てます（笑）」（稲船）

「ワイリーのネクタイとかドクロのバックルは、加治さんのデザインでしたね。懐かしいなぁ」（ヒデキ）



テングマン
DWN.057
TENGUMAN

アストロマン
DWN.058
ASTROMAN

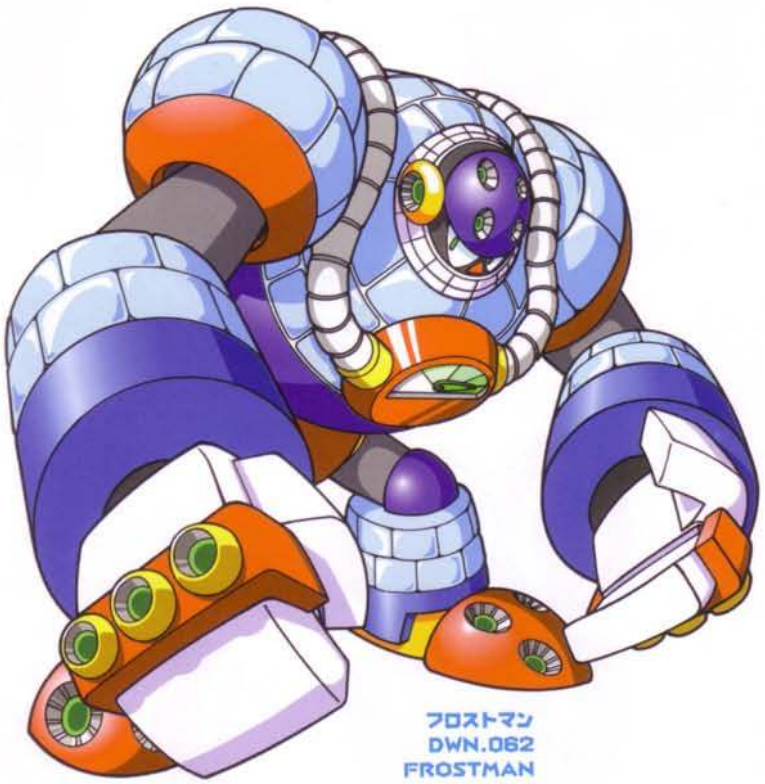
「このころはすごく面白かったんですよ。ボスキャラ募集のハガキ、お子さんたちの夢がいっぱいでね。送られてくるボスのハガキを見て、みんなでニコニコするんですよ。毎年必ずあるのがね、「ブラックロックマン」と、ひどい武器。「毒」とかね。「ロックマンを一滴で殺す!!」とか、そんなんばっかり描いてくる（笑）」（ヒデキ）

ソードマン
DWN.059
SWORDMAN

クラウンマン
DWN.060
CLOWNMAN

サーチマン
DWN.061
SEARCHMAN

「僕はグレネードマンとソードマンのドットをやりましたね。これからPSになったんで、容量がたっぷりあるし、パターンもいっぱい使おうと。作る側としては死にそうだったんですけど（笑）」（加治）



フロストマン
DWN.062
FROSTMAN

「僕はイラストやらせてもらったんですが、サーチマンとグレネードマンは違う先輩がやってて、それ以外は石川さん。僕がやったのがクラウンマンとフロストマン。クラウンマンはよく覚えてるなあ。やっと石川さんのクセというか、タッチがつかめてきた感じですね。「やっとわかってきたね」って言われて（笑）」（コマキ）

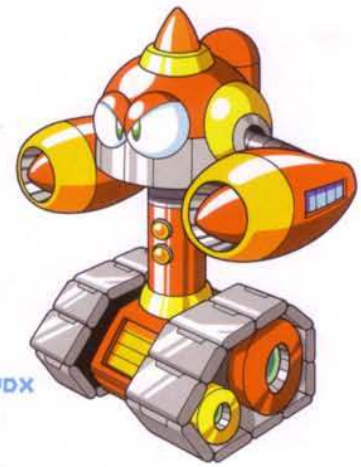
グレネードマン
DWN.063
GRENADEMAN

アクアマン
DWN.064
AQUAMAN

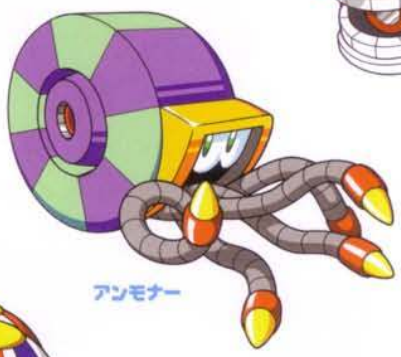
「で、今こうして並べて見ると、稲船さんだったり加治さんだったりのラインが生き生きしてたりする。僕らのはやっぱり少し固いんですね、一歩置いたカタチで仕事をしてしまう感じがあって。ノリ切れてないっていうか。それが年季の差であったり、自分の心をうまいことコントロールできない差であったりするんだろうな、と今は思いますね」（ヒデキ）

メットールSV

ハンニャアタッカー



フンピータンクDX

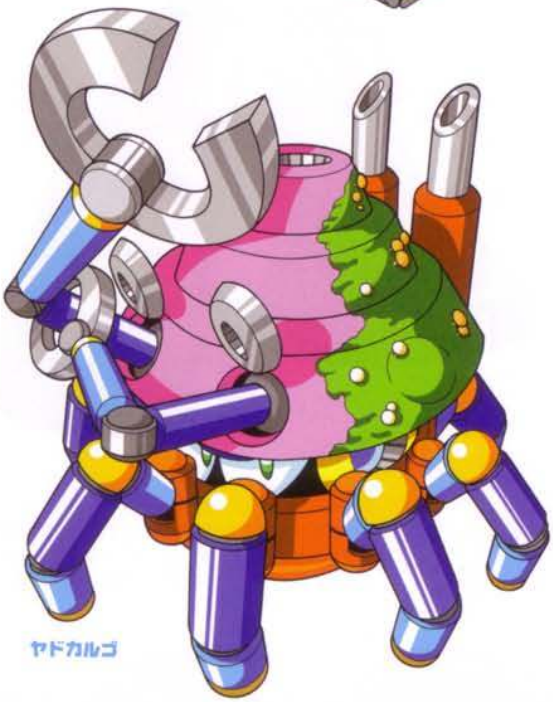


アンモナー

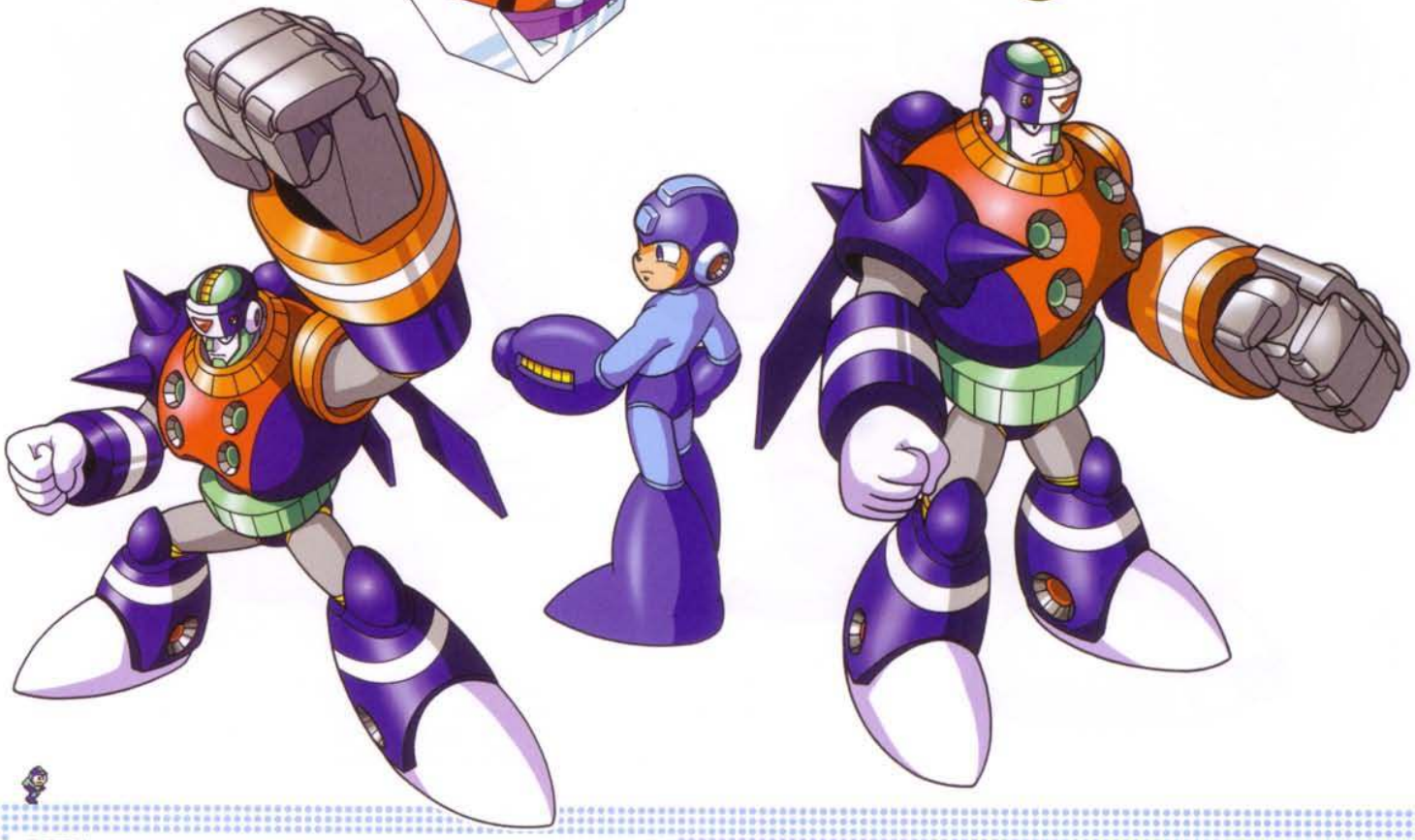
キキューン&
ロンバーズ

「ザコのイラストは全部、僕ですね。これはまだマックじゃなくて、ハイパーペイントというソフトで描いてます」（コマキ）

ラビトン



ヤドカルゴ



「イラストは分業が多いから、誰が描いたかわからないものもありますね。加治さんが描かれたものを仕上げただけの絵もあるし。ブルースは稲船さんが描かれたものを仕上げたんじゃなかったかな?」（コマキ）
「このブルースは稲船さんの絵でしょうね。ロックマンは僕が描いて、ブルースは稲船さんが描いてとか。結構バラバラですね。今のデザイン室のような体制ではなかったんで。「7」までは、公式のものは稲船さんが全部描く。「8」からはもう、忙しくなったんで描けるところだけ描くと」（加治）

「自分としてはプロデュース色の強いタイトルやな。番外編っちゅうことでパッケージを有賀さんに頼んで、ボスデザインも漫画家さんたちに頼んでやってもらいました」（稲船）

「まさか自分がロックマンのパッケージを描けるとは思ってなかったんで、すごくうれしいと同時に緊張しました。「やっぱBボスは全員描くべきですか?」とか質問しまくって。稲船さんは「好きに描いてええですよ」って言うし（笑）」（有賀）

ロックマン & フォルテ
SFC 1998/04/24

ロックマンとの戦いに敗れたDr.ワイリーは、世界征服の野望を実現するために新しい城を建造していた。しかしその城が、キングと名乗るロボットに占拠されてしまう。人間よりも優秀なロボットが世界を支配するべきというキングは、博物館からロボットのデータを盗み出すと予告。ロックマンとフォルテが調査に乗り出した。

ロックマン&フォルテ

「当時、PS、SSにメインハードが移行してく中、PS、SSを持ってないってことで「8」を買えなかった子もいて。子供って新しいハードを自分の自由で買えないし、SFCでは「X」が展開してたけど、普通のロックマンは「7」しか出してなかった。じゃあその子たちに向けて、「8」ベースでもう一本出そうよって。しかも、今更SFCで出すくらいなんだから、徹底的に歯応えあるやつにしようと」（稲船）

キング

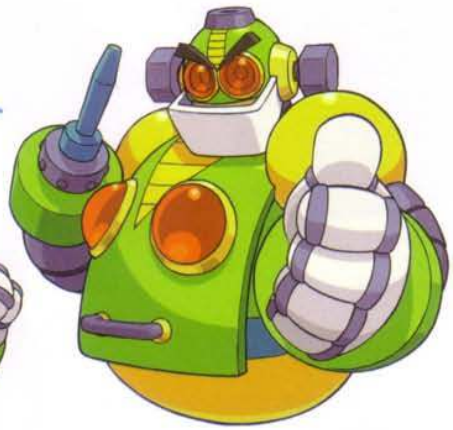
ロール

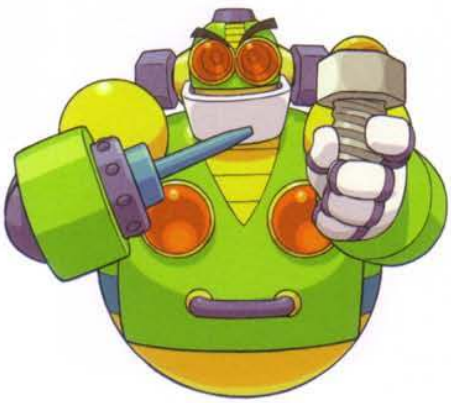
「このころから、伝統的なロックマンの色よりも、自分が塗っていて気持ちいい色や、組み合わせを重視するようになりました。照り返しや二段影とかも入れてみたり。フォルテも、よりロックマンとの差別化が必要なんじゃないかと自分なりに考えて、肌の色をちょっとくすませてみました。今考えると、ちょっと我が強すぎたかな、という気もしますが（笑）」（ヒデキ）

「制作に関わったんは新人が多かったんやけど、もともとロックマン作ってたスタッフにも中心として入ってもらって、「妥協せんで、きっちり難しいの作れ」って任せてた。俺の方は「ここ、まだ甘いで」「もっとできるやろ」とか言って（笑）」（稲船）

「取説用にロールちゃんやライトットのバストショットが必要とのことで、急いで描かないといけなくなっちゃって」（ヒデキ）

ライトット

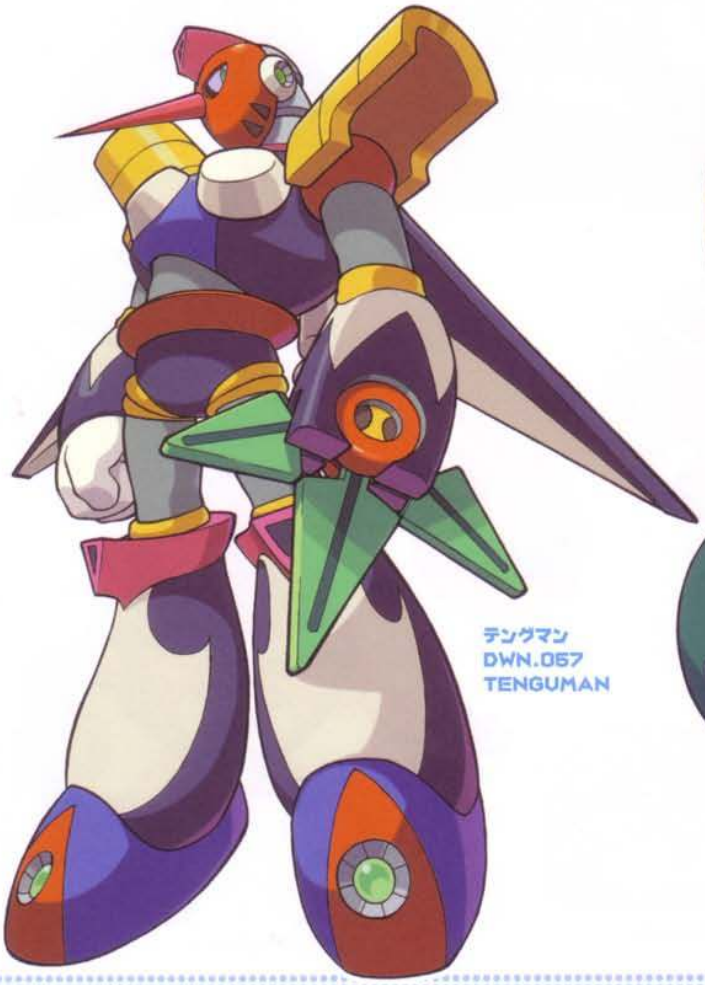




バーナーマン
KGN.005
BURNERMAN

マジックマン
KGN.006
MAGICMAN

「有賀先生、出月先生、岩本先生のデザインを見ながら描く作業は楽しく、ためになりました。やっぱり場数を踏んだ方ならではの、ポイントの置き方とかがあるんですよ。子供が描く絵のように、変な所に置いたり置きすぎちゃったり、足し算ばかりでは駄目で。うまく引き算しないと、せっかくポイントとしてつけたものが、埋まっちゃってわからなくなる」（ヒデキ）



テングマン
DWN.057
TENGUMAN

アストロマン
DWN.058
ASTROMAN

ROCKMAN WORLD
ロックマンワールド

ロックマンワールド
GB 1991/07/26

ライト博士が生み出したスーパーロボット「ロックマン」の活躍によって、謎の天才科学者Dr.ワイリーの野望は阻止され、世界に平和が戻った。しかし、ワイリーはひそかにライト博士の開発した作業用ロボットたちを改造し、再び世界征服をたくらんでいた。ロックマンは、ワイリーの野望を打ち砕くため、街へと向かった。

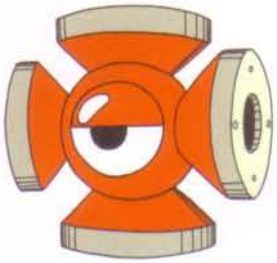
「制作的な側面で言うと、外部の会社に発注してやった、初めてのロックマンなんです。外部でロックマンをどう作るか? と。で、「ワールド1」を最初にやったところの企画マンが、すごいロックマン好きで。「あ、こいつわかってるやん、作れるな!」と。ヘタすりゃウチの人間よりわかってた(笑)。だから結構、「ワールド1」はいい感じでした」(稲船)

ロックマン

スクリュードライバー

スーパーカッター

カッティングホイール



くっつきスージー

チャンキー

バーナーフロック

メットール

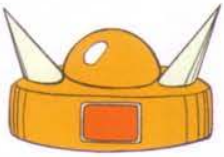
チャンキーメーカー

アイスブロック

ブンビーヘリ

スナイパージョー

「うれしくって、たくさん絵を描いたねえ。「1」のころの絵のままだと古いから、新しくジョーとか描いて」（稲船）



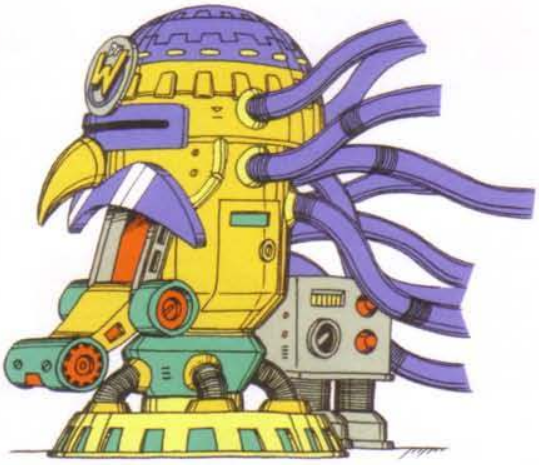
ガビョール

ミラーバスター

サンダーブロック

キャリー

出現ブロック



ワイリーマシン・ワールド1号

ワイリーマシン・ワールド1号'

「どうせなら専用のボスも出そうよと。「ロックマンキラー」って書きがいいでしょ？でも、名前が「演歌」（笑）。音楽関係ってことでそうなったんだと思うけど、シャレが効いてるよね（笑）」（稲船）

エンカー
RKN.001
ENKER

ROCKMAN WORLD 2

ロックマンワールド2

ロックマンワールド2
GB 1991/12/20

前回の敗北でズタボロになったDr.ワイリーは、時空研究所のタイムマシンを盗み、未来へ向かった。そこで彼は未来のロックマンを連れ去り、現代のロックマンと戦わせることにする。時空研究所を調査していたライト博士は、ラッシュのスーパー臭覚によってワイリーのたくらみに気づき、ロックマンにワイリー捜索を命じた。

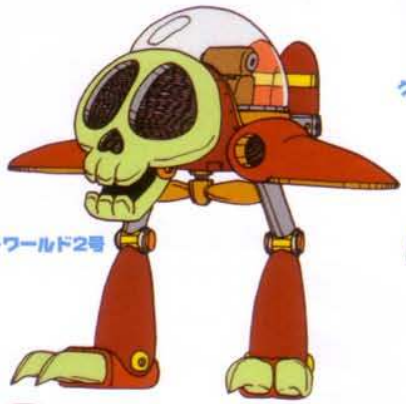
「これが『ワールド1』とは別の会社だったんやけど……そこがあまりロックマンをわかってなくて、大変やった。このときに思ったのが、やっぱりロックマンは、ロックマンをよくわかってる人間が作らなあかんってこと。それはゲームの出来に表れるから、きっと遊んでるユーザーが一番わかってると思う」（稲船）

サクガーン

クイント

「いうても、『ワールド2』のメインイラストは結構よく描けた（笑）。ワールドシリーズは番外編やから、ファミコンのパッケージよりも自由にできるところは楽しくて」（稲船）

ロックマン & ラッシュ



ワイリーマシン・ワールド2号

「上がってくるゲームの出来がよくなかったんで、俺が描いたデザインにも、モチベーションの低さが出とるよな。……絵に影もつけてないし。本当はあってはいけないことで、もうユーザーに対しては『ごめんなさい！』と言うしかないんやけど」（稲船）

ワイリーマシン・ワールド2号'

ワイリーマシン・ワールド2号"

ROCKMAN WORLD 3

ロックマンワールド3
GB 1992/12/11

Dr.ワイリーとの死闘から数ヵ月後、ライト研究所に不吉なニュースが飛び込む。人々の生活を管理するスーパーコンピューターに異常が起こったのだ。異常気象、交通機関のマヒなどが発生し、パニックに陥る都市。さらに、武装したロボットが出現し暴れ始めた。平和を取り戻すため、ロックマンは廃墟と化した都市へ向かう。

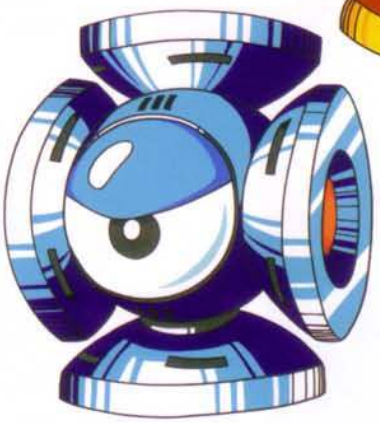
「なぜか稲船さんに、『ワールド』だけはメインイラストに背景を入れる、っていうテーマがあるみたいで。ファミコンの方は背景ないじゃないですか。僕はこのころ、いくつか『ワールド』シリーズの背景を描いてたんですが、なかなかOKがもらえなくて（笑）」（加治）

ブブカン Mk-II

ピッケルマン・ダダ

「『ワールド2』の反省から、『ワールド3』以降は『ワールド1』と同じ会社でやってる。その会社でないとダメ！ということにして、1年に1本ずつ、みたいな感じでね」（稲船）

ロックマン & ラッシュ & エディー



ジャイアントスージー

パンク
RKN.002
PUNK

「『ワールド3』から出直そうってことで、自分としても力入れてやったなぁ。パンクなんかは気に入ってデザインしたから、その後『ロックマン エグゼ』にも、プロデューサー権限でまた出そうって入れて。優遇してる（笑）」（稲船）

ROCKMAN WORLD 4

ロックマンワールド4
GB 1993/10/29

全世界の科学者が開発した最新型ロボットを発表する「世界ロボット博覧会」に参加していたライト博士。しかし、そこへDr.ワイリーが現れて誘導電波を発信。会場のロボットたちは暴れだし、さらに各地に散らばってしまった。正義の良心回路のおかげで無事だったロックマンは、ワイリーの野望を止めるため、敵地へ向かう。

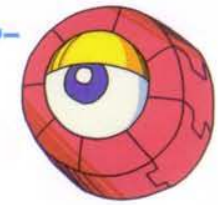
「「ワールド3」、「ワールド4」というのは同じ流れだよね。ファミコンシリーズの2本分を足して、新要素も何か入れてと。このへんは、うまく波に乗ってやってるかな」（稲船）

ガンナージョー

ガッツホバー

ムーブホバー

ブレスン



ハンター

ワイリーロボ・
アイアンゴーレム

バラード
RKN.003
BALLADE

「エンカー、パンク、バラードっていう「ロックマンキラーズ」のお約束も定着したし、このあたりは気に入ってる。バラードに関しては、第2形態を入れようと。2戦目では角が上に上がって、武器の爆弾が大きくなるから、目のところがサングラス状態になって……とか考えて、楽しんでましたね」（稲船）

ROCKMAN WORLD 5™

ロックマンワールド5
GB 1994/07/22

Dr.ワイリーが消息を断ち、人々が彼の存在を忘れたころ。突如現れた戦闘用ロボット「アース」の攻撃を受け、ロックマンは倒れてしまう。その数時間後、世界中の街が、宇宙から来たという「スペースルーラーズ」に支配されていった。一命を取り留めたロックマンは、新兵器「ロックンアーム」を装備し、新たな敵に立ち向かう。

タンゴ

「サポートキャラもファミコンの方には出ていなかった、新しいのを出そうってことになって、タンゴ。今思うたら、これも音楽の名前やね、このタンゴは黒くないけど（笑）」（稲船）

ロックンアーム

「ロックマンの通常武器もロケットパンチにするって話になって。「ロケットパンチ!?」って（笑）」（稲船）

スナッチバスター
SNATCH BUSTER

フォトンミサイル
PHOTON MISSILE

バブルボム
BUBBLE BOMB

エレクトリックショック
ELECTRIC SHOCK

ディープディガー
DEEP DIGGER

ブラックホール
BLACK HOLE

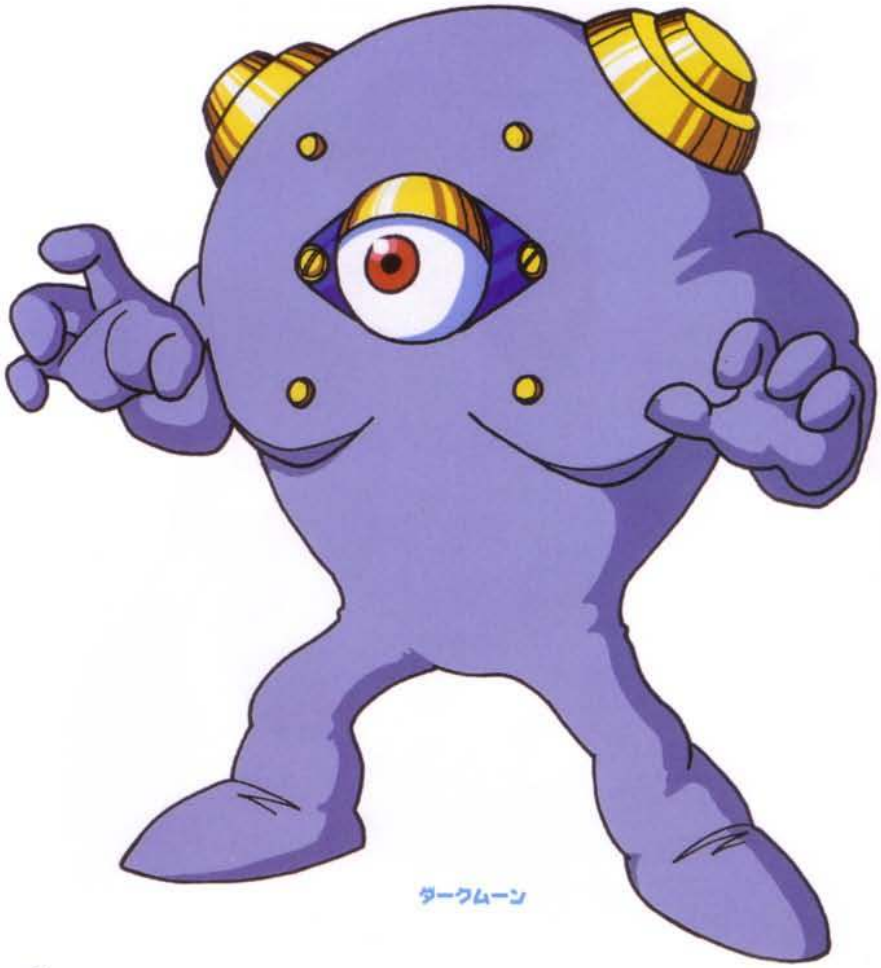
ブレイクダッシュ
BREAK DASH

ソルトウォーター
SALT WATER

アース
SRN.001
EARTH

マーキュリー
SRN.002
MERCURY

ビーナス
SRN.003
VENUS



ダークムーン

「宇宙ってコンセプトになったから、そのお題を元に自分なりにデザインして。お題があると、やりやすいところもあるし、苦労するところもある。宇宙ってイメージがね、「どうデザインすればええねん?」って（笑）」（稲船）

マース
SRN.004
MARS

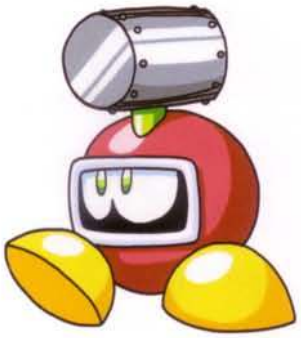
ジュピター
SRN.005
JUPITER

サターン
SRN.006
SATURN

ウラノス
SRN.007
URANUS

プルート
SRN.008
PLUTO

ネプチューン
SRN.009
NEPTUNE



ドンカッチ

タンプ

ソーシー・ブレイカー

G.S.Q

チェンソール

フィーバー

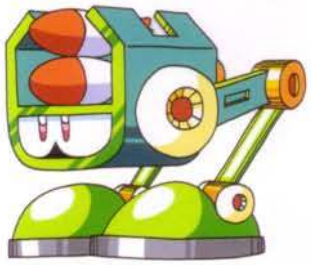
「このころ同時進行で何本も走ってて。これも描け、あれもやれってなってた時期やね。だから忘れちゃってるところも結構あるんやけど、今、なんか言えっていわれても困るなぁ（笑）」（稲船）

ニプール

ベイビー・フライズ

シャボーン

ファンクロウ



バームホッパー

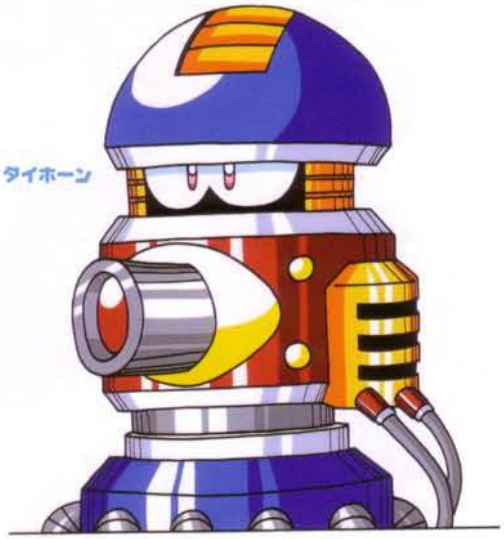
カマボット

バロケット

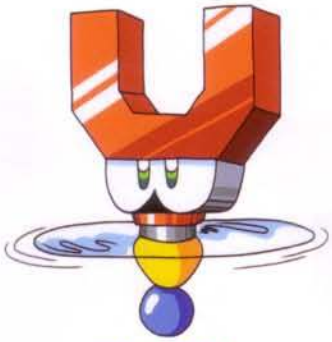
アルマロイド

モンキッキ

ピッキーボム



タイホーン



ビリー・スパーク

エレキット

フーリー

チュンコ

ワンダリン・ヘッド

ビョーズ

ラ・ジャバ

ブースタン

パーティー

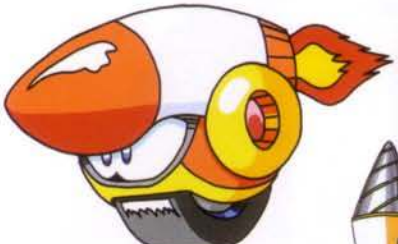
T.カーメン

ヒョーイ

ハンドゥー

オウオウ

シフール



キャノンローダー

ガンドリル

スイム・ボール

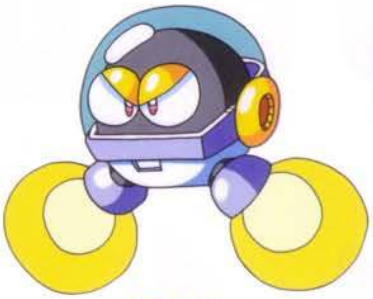
シュホォーン

フクホーン

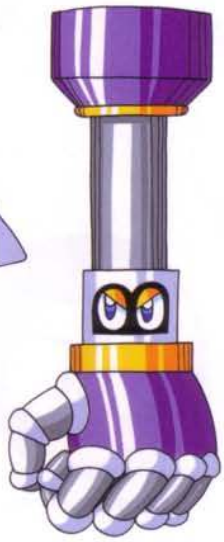
ビリバリー

ビリバリー

メットールスナイパー



マルメット



エル・ナックル &
アール・ナックル

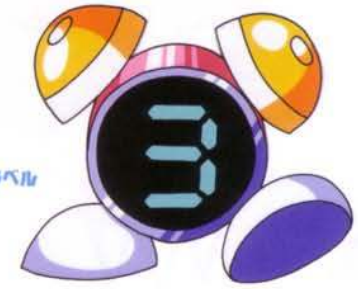
スカル・ブレーサー

ヘル＝メットール DX

ブレーン・クラッシャー

ピカシュー

「「ワールド」シリーズはこれでおしまいなんやけど、
最終的には結構、楽しんでやってたと思う」（稲船）



アラベル

サンゴッド

ROCKMAN MEGA WORLD

過去、何度もロックマンの前に敗北したDr.ワイリーは、自ら開発したタイムマシーンを使って過去にさかのぼり、ロボットを復活させ暴れ始めた。このままでは平和な歴史までもが変えられてしまう! ロックマンはDr.ワイリーの野望を阻止するため、ライト博士が急遽開発したタイムマシーンで過去へと旅立った。

ロックマンメガワールド
MD 1994/10/21

バスターロッド・G
MWN.001
BUSTER ROD・G

「最初から、企画の方で「西遊記」というお題があって、このボスたちを描いた覚えがある。そういったお題を元に、ロックマンの世界に合わせたデザインをしていくってのは、うまくハマると面白いね」(稲船)

メガウォーター・S
MWN.002
MEGA WATER・S

「これのバグチェックが大変で、担当の子があまりにもかわいそうだった。俺も手伝ったんだけど、よく死ななかったね、というくらいキツかった。「そこまでして作らなきゃいけなかったの!?」と思う。だから今はもう、そういうことをなくす体制でやってます」(稲船)

ハイパーストーム・H
MWN.003
HYPER STORM・H

「俺はね、ほとんど関わってないのよ。西遊記ボスのデザインだけして、パッケージ中央のロックマンだけ描いて。本当にお手伝い。これも実は外で作ってたんやけど、全然上がってこなくってねぇ……」(稲船)

ROCKMAN THE POWER BATTLE

ロックマン ザ・パワーバトル
AC 1995/10

またもやDr.ワイリーが挑戦してきた！　しかも今度は過去にロックマンに倒されたロボットを復活させて襲ってきたのである！「ロックマンよ。かつての旧友に再会した気分はどうかね？　昔と比べてパワーアップした友達と存分に楽しんでくれたまえ」こうして史上最大の戦いが始まろうとしていた。

「この絵はですね、ラフだけ僕の方で切りました」（末次）

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

ロックマン2 ザ・パワーファイターズ
AC 1996/08

宇宙から来た未知のエネルギー体を調査していたライト博士。ある日、研究所がワイリーメカの襲撃を受け、研究中のエネルギーと、それを利用した開発中のエネルギーパーツなどが盗まれてしまった。さらにロールまで行方不明に……。謎のロボット「デューオ」を加え、新たな戦いが始まる！

「アーケード版には部分的に関わってます。これは僕の絵かな……？ラフと線と仕上げで、分業もしてましたからね、記憶があいまいなんですよ。しっかし懐かしいなぁ」（ヒデキ）

「アーケードで出すって話が来て、ええですよーってOKしました。ロックマン好きの企画マンが担当してたから、もうお任せで。昔、ファミコンのころに描いたボスもきれいなグラフィックで描き直してもらって、うれしかった覚えがあるなぁ」（稲船）

ロックマン

「キャラ単体は、何となく描いてたのを覚えてるんです。だから、僕の絵もありますね。フォルテの頭の小さいのは、僕っぽい（笑）。ワイリーのキャラ単体もやったような気がする」（ヒデキ）

ブルース

「そうそう! ブルースの盾、どうやって腕についとるんかわからなくて苦労した記憶が。稲船さんに聞いてみても「盾からこう、ビームがビャーって出ついとるんかもしれんなぁ……」とか、あいまいなこと言われて（笑）」（ヒデキ）

フォルテ

「明らかに稲船ラインの絵もあるし、外れてるのもあるねぇ……。こちらで一から起こす場合もあれば、稲船さんから上がってきたラフを仕上げることもあるし、手伝ってもらうこともある。そうやって描いてましたから」（ヒデキ）

「このデューオって、加治さんが描かれたものを誰かが仕上げたんだったかな？ どうだろう。確か家庭用の「8」との連動があったから、余計ごっちゃに覚えてて」（ヒデキ）

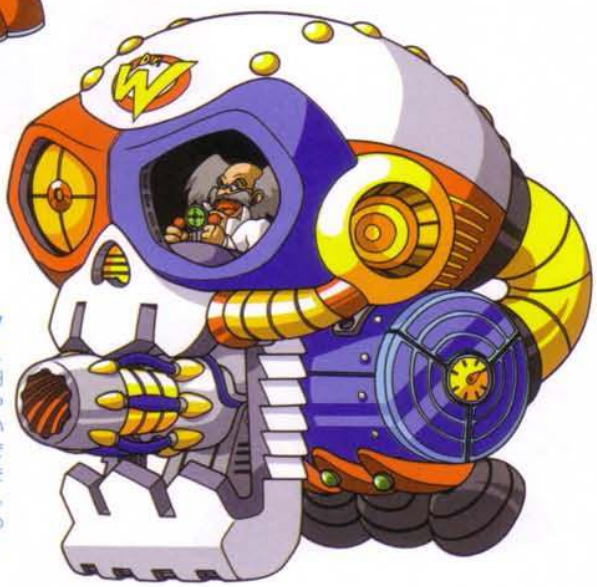
デューオ

「そうそう、アーケードの「2」は、家庭用の「8」と連動させようと。もともと「8」用に作ってたデューオを、アーケードで先に出してもらった。そういうプロデュース的なことを考えてたなぁ」（稲船）

ロール

ライト博士

Dr. ワイリー



ワイリーマシン

「……あ！ワイリーのメカ、僕がデザインしました。円盤っぽくてチョップするやつ。そっちの絵は……ないね（笑）。こいつじゃないです。あとはセレクト画面をちょっとやった気がする。僕の方はそれくらいの関わり方でしたかねぇ」（末次）

キャラをデザインするのは楽しいね。パッケージイラストも、普段できないような絵が描けたので面白かった。ゲーム的には、僕は全くノータッチ（笑）」（稲船）

ワイリー&ライトの
ROCK BOARD
ザッツ☆パラダイス
™

ワイリー＆ライトのロックボード　～ザッツ・パラダイス～
FC 1993/01/15

広大なフィールドを駆け巡り、理想の世界にするのは誰？ 運命のルーレットは、奇想天外なドラマへと導いてくれる。これから体験するさまざまな出来事は、理想の世界にするための試練なのだ。お金の使い方から、土地売買の駆け引き、カードが導く意外な運命。いろいろなチャンスを生かしながら資産を増やし素晴らしい世界に……。THAT'S PARADISE!!

「会社がお休みのヒマなある日……『今日はロックボード! フィールド全部、病院にしてやるぜ!』と、バトルロイヤルで全ステージぶっ続けでクリアしたら、なんとスタッフロールが! 皆さん知ってました？ ……ちなみに6時間かかりました」（日暮）

ロール

レゲー

※当時の開発者ではありませんが、『ロックボード』『ロックマンズサッカー』は、日暮氏にもコメントをいただきました。

「雑誌で開発中画面を見たとき、確かにガッツマンやヒートマンがいたはずなんですが……どこ行っちゃったんでしょう？　と、入社して先輩に聞いてみたら『2』に出す予定だったとか!!　今のハードなら『1チームに3人のロックマン』なんてことしなくていいはず！　『ライトナンバーズ』とか『スペースルーラーズ（そのまんま）』とかできるわけですよ！　夢。まさに夢!!」（日暮）

ROCKMAN'S SOCCER

ロックマンズサッカー
SFC 1994/03/25

Dr.コサックとの戦いから数ヵ月後。ある日突然、世界中のサッカー場が大混乱！Dr.ワイリーの手でよみがえった宿敵ロボットたちが乱入し、試合をメチャメチャにしてしまった。この緊急事態に対応すべくライト博士は、ロックマンを改造した。「行け、ロックマン!!　悪の手からサッカーと、それを愛する人々の夢を守るのだ!」

「これはどうしてもやりたくって! 積極的に監修しました。カート物にロックマンの「敵に勝って奪う」という特徴を入れて、うまく成立させたらすごい面白いんちゃうの? って。息子がゲームやるようになってから一番一緒に遊んだし、今でも気に入ってるよ」(稲船)

ロックマン バトル&チェイス
PS 1997/03/20

勝つためには何をしてもよいというロボット同士のカーレース、「バトル&チェイス」にロックマンたちが出場!! いまだかつてないスピードバトルが今始まる!!

ROCKMAN バトル&チェイス

ロックマン
ラッシュロードスター

ブルース
レッドストライカー

ロール
ポップンビート

「これは何人かに分かれて描いたんですよ。コマキ君がね、ロールちゃんとね……。ええと……やばい！　俺でもわかんなくなってきてる（笑）」（ヒデキ）
「このときは、石川さんがメインでやられてて、下に僕と先輩2人の4人で、手分けしてます。『8』のころより、絵の歩調を合わせる精度が、かなり上がってきてますね」（コマキ）

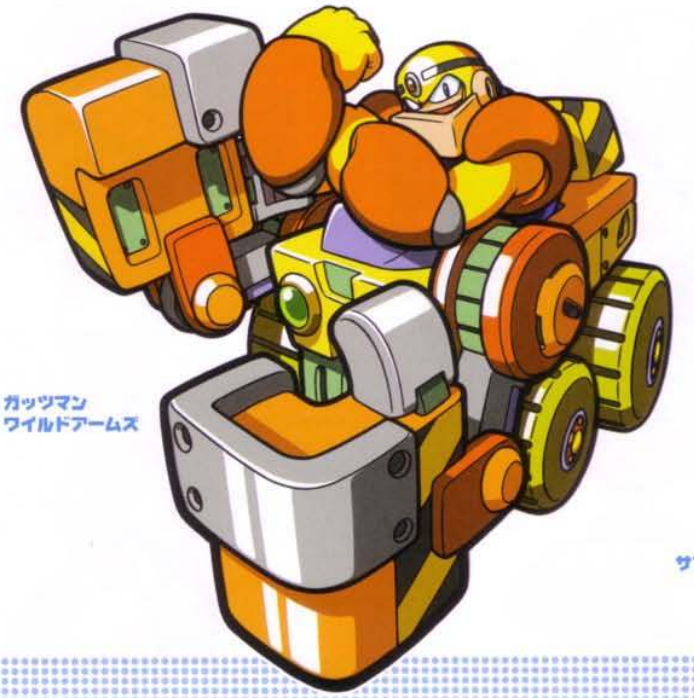
クイックマン
ソニックフォーミュラ

「僕はロールと、シャドーマンとガッツマン。石川さんがロックマン、ブルース、クイックマン、フォルテ、デューオ、ワイリー。別の先輩がアイスマン、スプリングマン、ナパームマンを。微妙にパースゆがめて描くっていうのを石川さんが提案して、それをみんなで意識しながら描く感じでしたね。わざとゆがめるっていうのは、なかなか難しくて」（コマキ）

アイスマン
クールモービル

シャドーマン
シノビマスター

「ロックマンシリーズは時間がないのが常なんですが、このときも短期間で仕上げなければならなくて。ゲームは、出てくるキャラクター“みんなが主役”みたいな感じで、武器とか嫌がらせが楽しいですね。カメラがギュッギュッて変わるときがちょっと怖かったりするんですけど……なかなか小技が効いてて面白かったです」（ヒデキ）



ガッツマン
ワイルドアームズ

スプリングマン
サプライズボクサー

ナパームマン
バトリオットボンバー

フォルテ
ゴスペルダークスター

「「バトル&チェイス」ってタイトルも、僕が考えたんですよ。「バトル&チェイス!」いいよね（笑）」（稲船）

Dr. ワイリー
スカルマシンXX

デューオ
ハードグランジャー

「思い出した! デューオは体でかいのに、これで大丈夫なんかな? って思いながら描きました（笑）」（ヒデキ）

リボット

チェスト

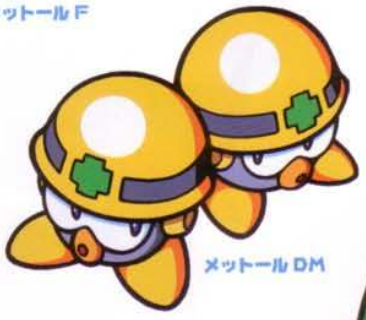
プラム

「このへんは開発の方からデザインが上がってきて、僕らが販促用の絵にするって感じで。仕上げるのも楽しかったですね」（ヒデキ）

イエローデビル

ブラックイエローデビル

ジャンボメットール F



メットール DM

トラックジョー

「ブラックジョー、ブラックイエローデビルは僕が描いてます。"ブラック""イエロー"デビルって、当時から意味がよく分からなくて（笑）。イエローデビルをちょっと黒くして、みたいな?」（コマキ）
「イエローデビルはイエローデビルなんやから、ブラックデビルじゃあかんねん。だからブラックイエローデビルや!」（稲船）

4 ローダー

ブラックジョー

ブラック 4 ローダー

バッコーン

「このガッツマンは海外用ですね。だいぶたってから、あのポーズが海外ではNGってことで、描き直しました。このころまでは、線画をトレーシングペーパーにロットリングで、というやり方だったんで、描き直すのがかなり面倒でした（笑）」（コマキ）

ガッツマン
ワイルドアームズ
（海外版）

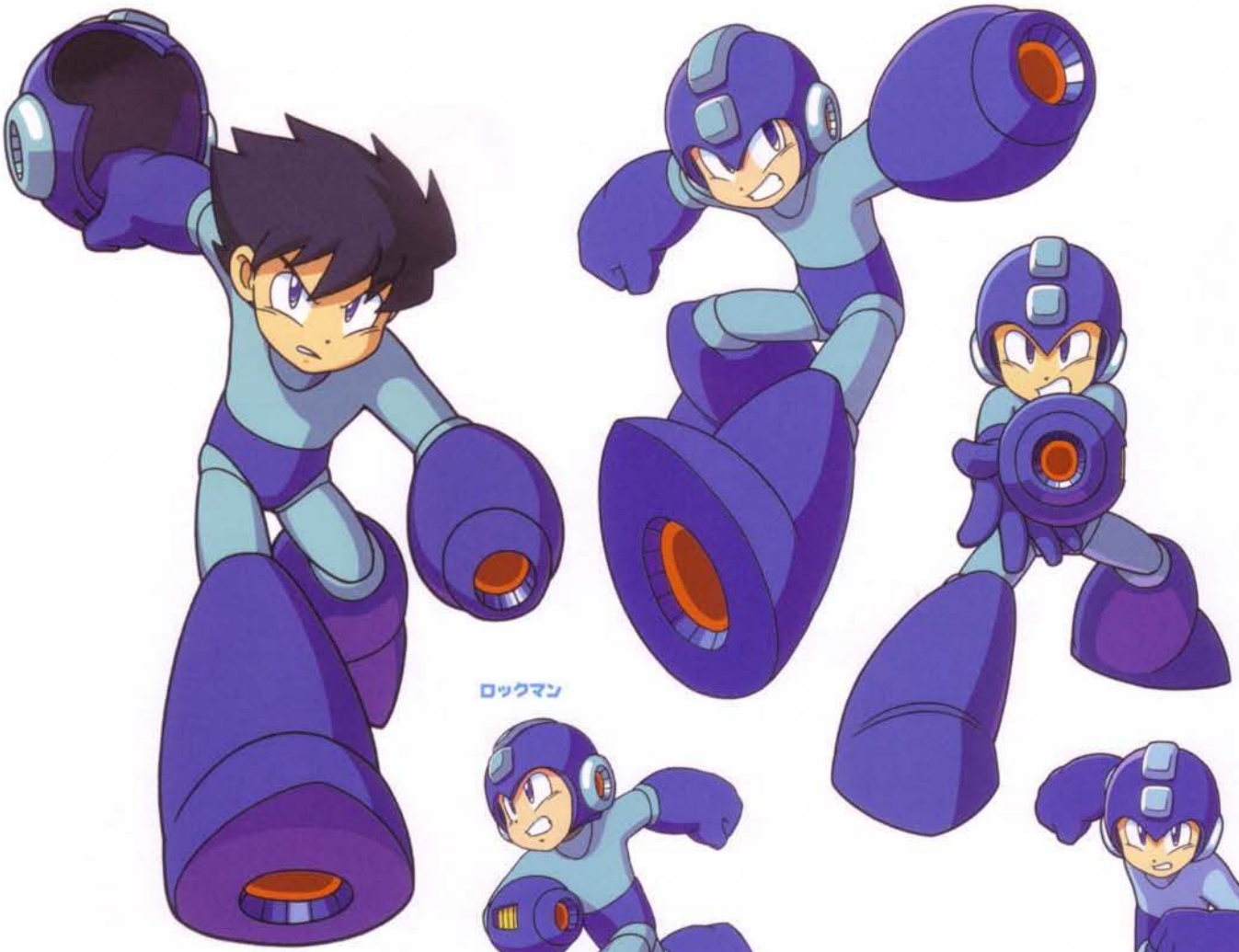
「ここに載ってる絵は、僕と石川さんの2人ですね」（コマキ）
「どれがコマキ君のやったかなぁ……うぅん……覚えてないなぁ……」（ヒデキ）
「ロックマンと海外版ガッツマン以外は、全部石川さんの絵です（笑）」（コマキ）

SUPER ADVENTURE

ROCKMAN®

スーパーアドベンチャーロックマン

「これは正直、ユーザーには申し訳ない。ロックマンが会社に安売りされてた時期があって、その中でも最低のゲームやと思ってる。作ってる途中で前任者が辞めて、いきなり俺に渡されたんやけど、その時にはもう、大きくいじれないところまで出来てた。
子供向けのゲームは極力、人殺しをしないってのが当たり前のポリシーとしてあるのに、このゲームはいきなり軍隊のヘリが落ちたり、バーッと人が死んでく。俺だったら絶対、パラシュートで逃げるとかフォロー入れるんやけど。その上ロールちゃんは死ぬし、地球まで破滅するし「そこまでやんの!?」と。
今はもう、こんなん絶対やらせないからね。「子供向け」と「子供だまし」を混同するの



ロックマン

ライト博士

「ラッシュはロールに合わせて描いたので、並べるとうまくハマりますね。ロールの髪は「走ったらバラけるかな」と思ってこう描いたんですが、ちょっと間違えたかも……。こういう髪型だと思われちゃいますね。これもかわいい気もしますが」（日暮）

ロール

エディー

ラッシュ

ジェットロックマン

「古い絵は見るのがつらいことが多いのですが、楽しく描いた絵は別！　PS版の絵は、たとえヘタでもほほ笑ましいです。未使用のライト＆ロック＆ロールさえ、いい表情してます。このころは会社を休むという発想がなく、休日も出社してました」（日暮）

パワーロックマン

ビート

Dr.コサック

カリンカ

ブルース

Mr.エックス

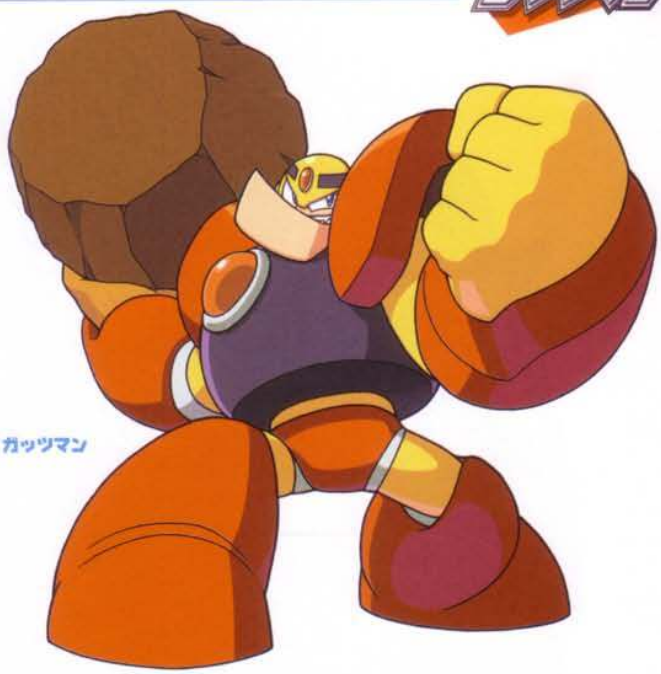
「モノクロのコサックがお気に入り。全シリーズで、『4』が一番好きです。ゲーム。音楽。『新たなる野望!!』というサブタイトルにドキドキ！そして新登場のコサック。もう、全部僕好みです。何回クリアしたかわかりません」（日暮）

「ザコキャラさえも楽しそうに描いてますな！　説明書用のカットとして使いやすいよう、基本的には正方形に収まりのいいキャラをチョイスしてます。でも、ブブカンとシガラキーだけは趣味です！　シガラキーかわいい！　たまらん！　置物欲しい！」（日暮）

ロックマン

ロックマン
PS 1999/08/05

カットマン



ガッツマン

アイスマン

ボンバーマン

「PS版のボスは僕が全部描きましたが、今見てもイヤじゃないですね。我ながら頑張ったかなぁと思います。アイスマンとかは結構かわいくて好きです。アイススラッシャーのパースがなかなか取れなくて苦労したけど（笑）。ファイヤーマンのファイヤーストームは、ロックマンが使ったときのイメージで描いてます。PS版は特殊武器のイラストがないので」（日暮）

ファイヤーマン

エレキマン

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎
PS 1999/09/02

「シリーズ通して、放射組みのイラストってあまりなかったので、やってみました。絵の中心から広がってくるイメージですね。ちなみにシリーズ中、僕が一番好きだったのが『2』なんです。メタルブレードが好きでたまらなくてね……。自由が利いて、8方向にギャーンギャーン! ジャンプして、着地点に敵がおるって場合もギャーン! って当てて（笑）」（ヒデキ）

メタルマン

エアーマン

バブルマン

クイックマン

クラッシュマン

フラッシュマン

「ボスは8体1週間で描かなきゃいけなくて、大変でした……。メタルマンの目の色、ホントは赤いんですけど、緑に変えられちゃった（笑）。クイックマンは背中を見せてますが、これは社内のキャラクターファイル（本書P.248～に収録）に後ろ姿が載っていたので、『描けるな』と。会社に入ってそのへんの資料を見て、狂喜乱舞してたころですね。もう、ただのファンでしたから（笑）」（日暮）

ヒートマン

ウッドマン

ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
PS 1999/09/14

「やはり『3』と言えば、ブルースとラッシュで。ブルースの目が緑に光ってるのは、ブレイクマンのイメージですね」（日暮）

ニードルマン

マグネットマン

ジェミニマン

ハードマン

タップマン

スネークマン

「ジェミニマンは、片方の色が薄くなっています。それじゃホログラムってばれるじゃんか、と思いつつも（笑）。基本的にこのPS版のシリーズは、ファミコン版と違って、ボスが武器や攻撃を繰り出している絵が多いですね。やっぱり同じキャラクターを描くときに、同じような絵を描いても意味がないかなと。まあタップマンは、回らせると顔がいっぱいになっちゃうんで、仕方ないですけど（笑）」（日暮）

スパークマン

シャドーマン

ロックマン4 新たなる野望!!

ロックマン4 新たなる野望!!
PS 1999/10/28

「コサック初登場ということで、コサックをメインに、キャラクターを全部詰め込みました。ただ、ダイブマンの首から上がないのは、CDのサイズだと断ち切られてしまうからです。時間もなかったし……。それで日暮君と分担したり、順番入れ替えてもらったりもしたんだけど、彼がまたうまくてねぇ。絵を見てて、『何かすげえ懐かしい!』って思ったもんね」（ヒデキ）

ブライトマン

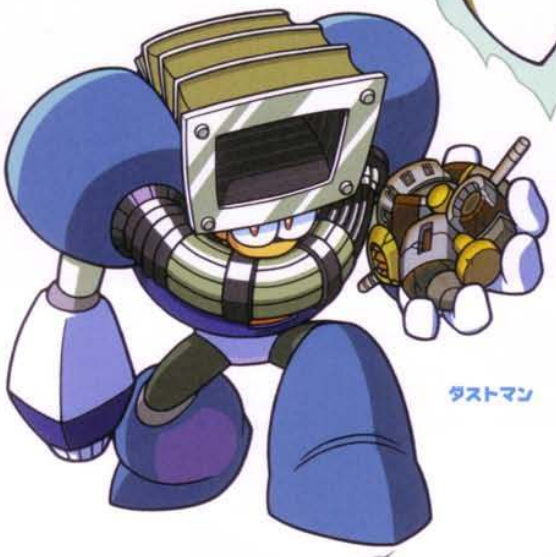
トードマン

「「1」から「3」までは、なかなか石川さんのOKがもらえなかったんですけど、「4」のころからはもう、ほとんど一発OKでしたね。「4」は自分が一番好きなタイトルということもあって、楽しかったです。ファラオマン飛んでますけど、アーケード版でオーラまとって、上からゾンビ降らせたりしますよね? あのイメージに引っ張られている部分はあると思います」(日暮)

ドリルマン

ファラオマン

リングマン



ダストマン

ダイブマン

スカルマン

ロックマン5 ブルースの罠!?

ロックマン５ ブルースの罠!?
PS 1999/11/25

「「5」で、ついにボスを全員描かなくなった（笑）。スケジュールの都合もあるんだけど、キャラが少なくて画面密度が下がる分、逆に緩急が利いた絵にしようとか。パッケージとして遠くから見たときに、視認性がよくなるようにしようとか。そういうことも考えつつ、「5」は「ブルースの罠!?」なので、ブルースに意識が行くように構成していきました」（ヒデキ）

グラビティーマン

ウェーブマン

ストーンマン

ジャイロマン

スターマン

チャージマン

「「5」はアイデアの部分で考えさせられたというか……「グラビティーマンの"重力"なんて、どうやって絵で表現するんだよ!」って思いましたから（笑）。そういう意味では、ストーンマンは結構わかりやすくなったかなと思います。石が浮き上がって、合体していくという。チャージマンは、足先から火花散ってるとか、細かい描写も入れてますね。クリスタルマンも悩みましたが、最終的には「クリスタルアイ精製中」みたいなイメージで」（日暮）

ナパームマン

クリスタルマン

ロックマン6 史上最大の戦い!!

ロックマン6 史上最大の戦い!!
PS 1999/12/09

「このころはだいぶ任せてもらえるようになってきてたんで、やりたい放題やった感じですね。どんどんファミコン時代のメインイラストに先祖帰りしています（笑）。ただ、メットールも入れてあげたかったですね……もうちょっと横に長い絵だったら。地球もちょっと荒いんで直したいですけど、当時としては頑張ったかなと」（日暮）

フリザードマン

ケンタウロスマン

フレイムマン

ナイトマン

プラントマン

トマホークマン

ウインドマン

ヤマトマン

「「6」のボスでは、ブリザードマンが好きですね。スキーの映像を観ながら描いてた気がします。ウインドマンは、どうしても武器を絵で見せられないんで、ちょっと浮き上がらせて“風”を表現したり。あと僕、武者頑駄無とかナイトガンダムとか大好きなんで、ヤマトマンとナイトマンはすごい楽しかったですね。「ボンボン」派でしたから（笑）」（日暮）

ロックマン® バトル&ファイターズ™

ロックマン バトル & ファイターズ
NGP 2000/07/06

「アーケード版が出た当時、お金がなくて基板を買えず、「全部そろわないならいっそいらぬ!」と、ゲームソフト以外のロックマングッズ（玩具等。かなりの量）をほとんど処分してしまいました。何てもったいないことしたんだ〜!!」（日暮）

ロックマン&フォルテ

ロックマン & フォルテ
GBA 2002/08/10

「もともと難しいロクフォルが、アドバンスの横長画面でさらに難しく……！ イラストの方は、ロックマンの表情がうまく描けて気に入ってます。全体としては地味すぎるので描き直したいですが、どうもアドバンスの横長サイズは苦手です……」（日暮）

ロックマン パワーバトルファイターズ
PS2 2004/08/05

「念願のAC版の移植! ということで、気合いの入ったお気に入りの1枚。15分で描いたラフで稲船さんのOKをもらえて、4日で仕上げました。本当はもう1日かけて、背景の宇宙をカッコよく描き込む予定でしたが、別仕事が入り断念。無念……」(日暮)

ロックマン

ロール

ロックマン® ロックマン

ライト博士

ロックマンロックマン　PSP 2006/03/02

人間とロボットが仲よく暮らす、今からそう遠くない未来。ライト博士の研究所で、平和を愛する一人のロボット「ロック」が生まれた。そんなある日、悪の科学者Dr.ワイリーが研究所を襲撃し、ライト博士のロボットたちをさらっていってしまった。博士はためらいながらも、ロックを戦闘用ロボットに改造。「行け、ロック……いや、今からお前は「ロックマン」だ!」

「『ロックマンロックマン』最高やね！ めっちゃボリュームもある、コンストもめっちゃおもろい、何度でも遊べる。作ってるスタッフもロックマンにすごい思い入れを持ってたんで。あそこまで作り込めなんて、俺は指示してなかったんだけどね（笑）」（稲船）

フルース

「なんで売れなかったんやろ！ 俺の頭の中では「ロックマンロックマン2」「ロックマンロックマン3」……って続いてくハズやったのに（笑）。これはロックマン好きやったら、絶対に持っておかないといけない！ と俺は思ってる。今からでも、遅くないよ？（笑）」（稲船）

「僕は「ロクロク」にはコンセプトで参加させていただいてます！ 全体的な監修という形ですね」（吉川）

イエローデビル

Dr. ワイリー

「コンセプトとしては「おもちゃ」なんです。頭身でいうと、ちょっとお子様向けのかわいさというか、キーホルダーにしてうれしいデザインにしようって。ただそれだけではなく、ディテールとかも省略せず、ドットのときのロックマンの頭身や動きは正確に反映させられる、しっかりとしたデッサンを入れ込むように指示しました」（吉川）
「最初のロックマンのタッチ出しとかは、僕らもやりましたね」（日暮）
「やったねえ」（コマキ）

CWU-01P

カットマン
CUTMAN

ガッツマン
GUTSMAN

「開発は「イレギュラーハンターX」と同時期で、コンセプトの後はスタッフに任せてた部分も多いです。彼らもロックマン好きだったので、ブレなく進めることができました。楽しんで作ってましたよ」（吉川）

アイスマン
ICEMAN

「アイスマンとエレキマンの4枚は、僕が線画までやって」（日暮）
「あー、それを仕上げたんだっけ（笑）。確か、俺はアイスマンの色を塗った」（コマキ）
「そういえば、僕もファイヤーマンとか塗りましたよ（笑）」（日暮）

ボンバーマン
BOMBMAN

ファイヤーマン
FIREMAN

エレキマン
ELECMAN

「イラスト関係をメインで担当させていただきました。当時はまだまだ新人でしたので、先輩方の指導を受けながら描かせていただきました。タッチ出しのときに、悪ノリでロックマンの頬に赤を入れてみたのが、そのまま採用になったのを覚えています（笑）。楽しい世界観を伝えられるようなものにしたいと必死でしたね」（水野）

「『イレギュラーハンターX』も水野君で、セットでやっていました」（コマキ）

タイムマン
TIMEMAN

「タイムマンとオイルマンは、稲船さんから来た仮のデザインを、こっちで落とし込む作業をしました。僕は『ブレス オブ ファイア』も1作目からやらせてもらってるんですが、オイルマンの顔、『ブレス』のダンクをほうふつとさせますよね（笑）」（吉川）

オイルマン
OILMAN

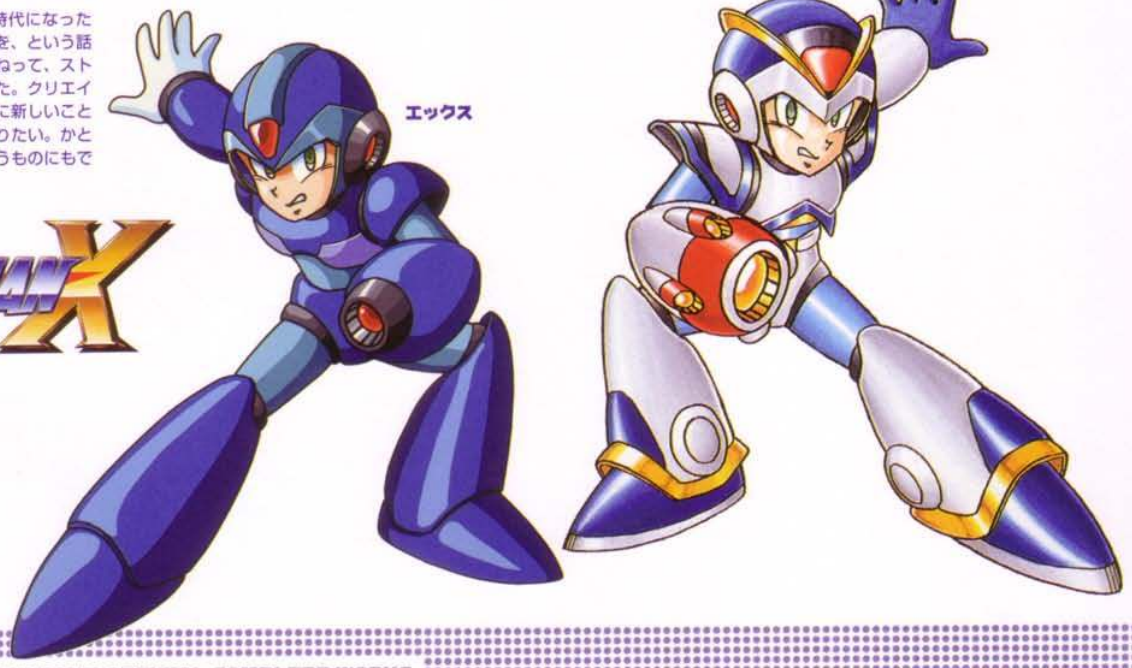
ロックマンX
SFC 1993/12/17
PC 1996/05/24

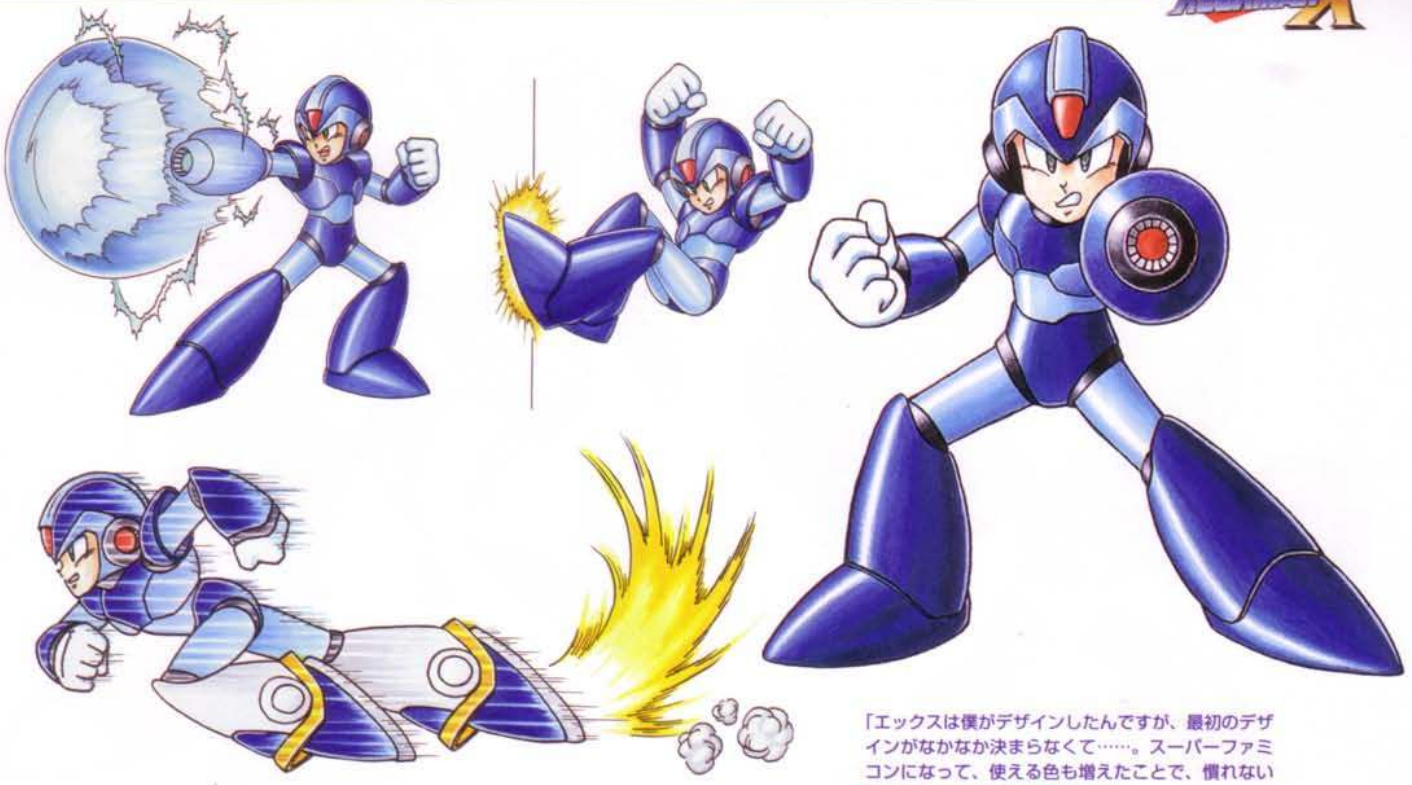
西暦21XX年。イレギュラーハンター最強といわれるシグマが、突如、人類抹殺を掲げる。シグマの命令により、各地のレプリロイドが反乱を開始。シグマの野望を食い止めるため、イレギュラーハンターのエックスは、戦友であるゼロとともに戦場へと赴く。

「スーパーファミコンの時代になったんで、新しいロックマンを、という話が来て。いろいろ頭をひねって、ストーリーや内容を考えました。クリエイターというのはもう、常に新しいことをしたい、違うものを作りたい。かと言って、今までと全く違うものにもできないですし」（稲船）

ROCKMAN X

エックス





「エックスは僕がデザインしたんですが、最初のデザインがなかなか決まらなくて……。スーパーファミコンになって、使える色も増えたことで、慣れない部分もあったんですけど」（加治）
「一度決まれば、あとはうまく流れるもんやけど。最初が一番難しいね」（稲船）

「パーツをつけることによって、こういうイラストをいろいろ描かなあかんかった（笑）。でも加治がいたから、2人で手分けして」（稲船）

「当時はRPGが増えて、経験値、成長によるパワーアップといった要素がメジャーになってた。そんな中、ロックマンは純粋なアクションだから、そういう面では地味かなと。それでパワーアップについて考えたんだけど、武器に関しては最初のロックマンから、『敵を倒して得る』というのがある。だからそれ以外のパワーアップ要素として、アーマーパーツによる強化を考えていった」（稲船）
「『頭のパーツとかどうするんや、頭突きか?』みたいな感じでしたね（笑）」（加治）

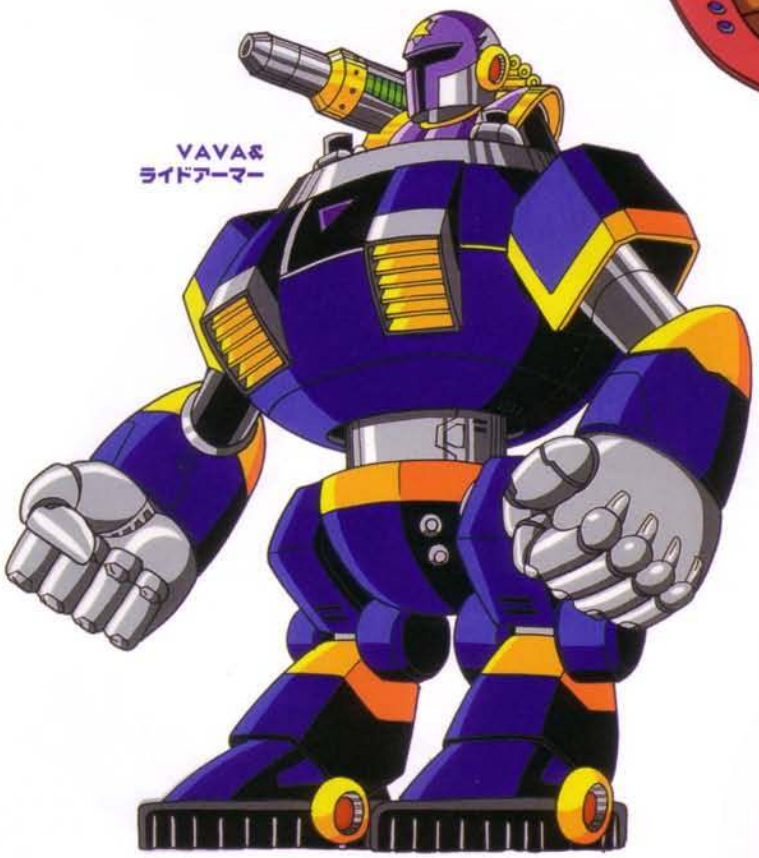
「本当だったら、『俺がメインキャラをやるから、サブキャラクターは加治がやってね』って流れなんやけど、この時は逆にして。加治にロックマンを頼んで、俺はサブキャラクターの『ゼロ』をやりました。で、いろんな所で語ってるけど、自分としてはゼロをプレイヤーキャラにしたかったのね。自分なりの、『変えたロックマン』というのをやってみたかったし、もうちょっとハードな作品にしたくて」（稲船）

ゼロ

「キャラの性格づけもよりハードにしたかったんだけど、従来のロックマンのままデザインすると、どうしても『お利口』なイメージがあって。自分としては、ゼロが新しいロックマン、という気持ちでデザインしたんだけど、当時の部長にはそういう気持ちを伝えずに。『新ロックマンできました!』と言って加治のエックス出したら、『おお、ええなあ』。で、ゼロに関しては『サブキャラクターです』と。そう言えば相手も“甘く”見るんで、『そうか、赤か〜、それはそれでいいなー』みたいな感じでOKになった（笑）」（稲船）

VAVA

デスログマー



VAVA&
ライドアーマー

「入社後に初めて、ドットを教わりながら勉強させていただいたのが『X1』です。ザコやボスのデザインと、ドットの方を担当しました。まだ入社してそんなにたっていなかったので、ゲームの世界観が少し固まってきたあたりから、お手伝いという形でデザインやアイデアを出してくれ、と」（吉川）
「うまいから、吉川君は最初から目をつけられてた（笑）」（加治）

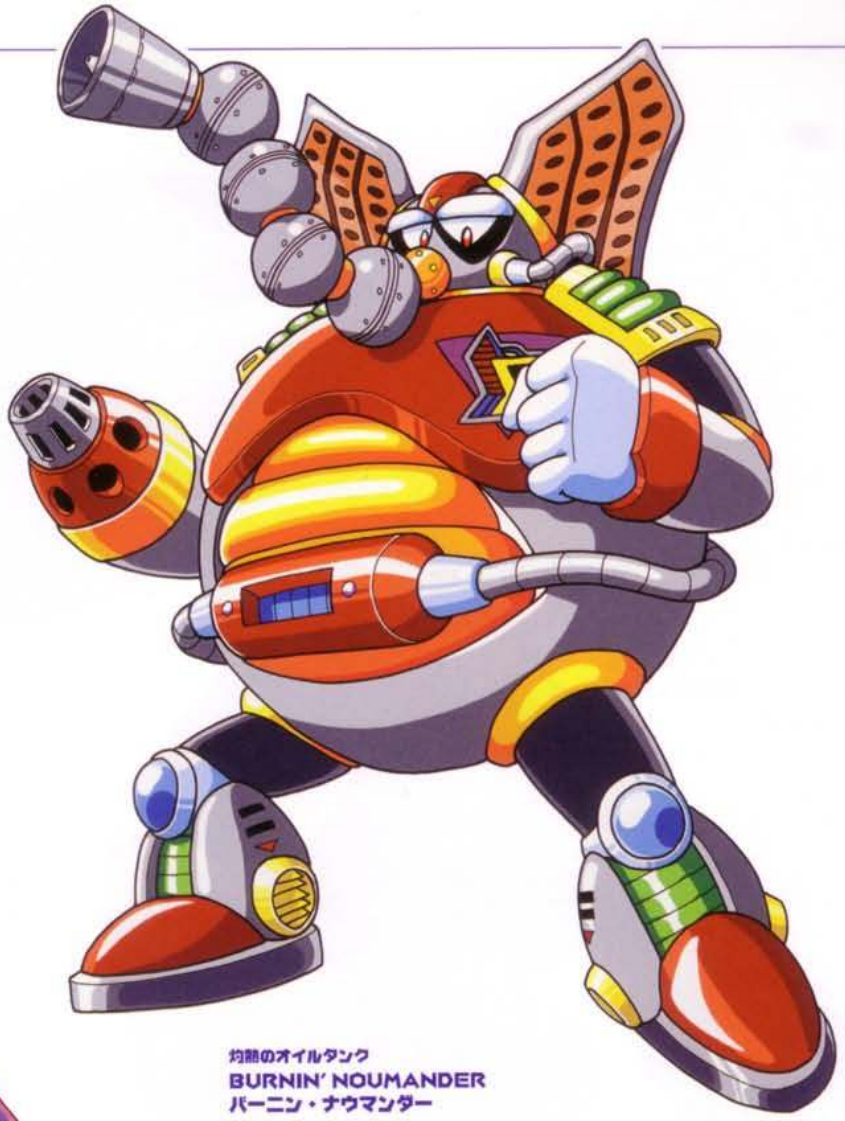
シグマ

ベルガーダー

「Xに関しては、ファミコンのロックマンよりハードに世界を作り上げてます。ワイリーは憎めない面も持たせてるんですけど、このシグマは、ある種の“絶対悪”にした。『善を前提として作られたのに、こうなってしまった』という“過失”みたいな部分も入れて」（稲船）

雪原の皇帝
ICY PENGUIGO
アイシー・ペンギーゴ

「俺はボスの方もやってたんだけど、ボスの担当を決めるとき、人気が出そうなおいしいモチーフのデザイン権を先に取ろう! って（笑）」（稲船）



灼熱のオイルタンク
BURNIN' NOUMANDER
バーニン・ナウマンダー

天空の貴公子
STORM EAGLEED
ストーム・イーグリード

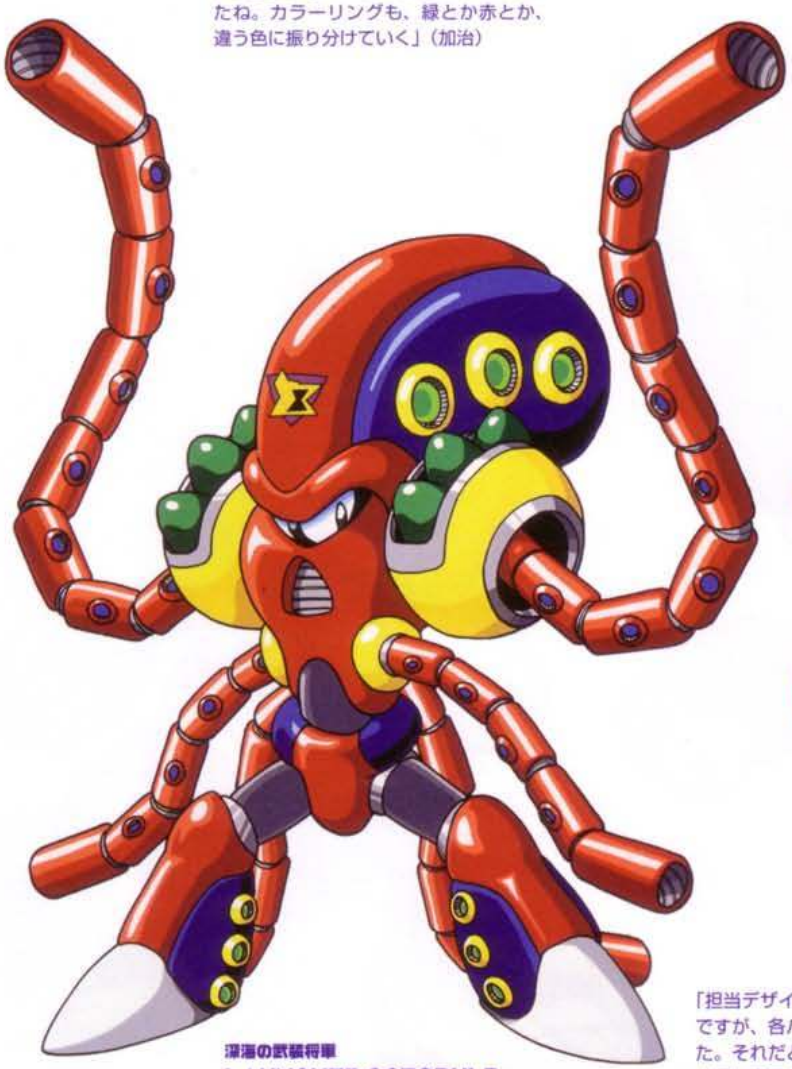
鋼鉄の甲弾闘士
ARMOR ARMARGE
アーマー・アルマージ

「稲船さんがイーグリードとペンギーゴをやって、加治さんがデザインされたのが、マンドリラー、オクトパルド、カメリーオ。もう1人の田崎さんがナウマンダー、アルマージ、クワンガー。僕が横で見てても、各デザイナーの色が強く出てましたね」（吉川）

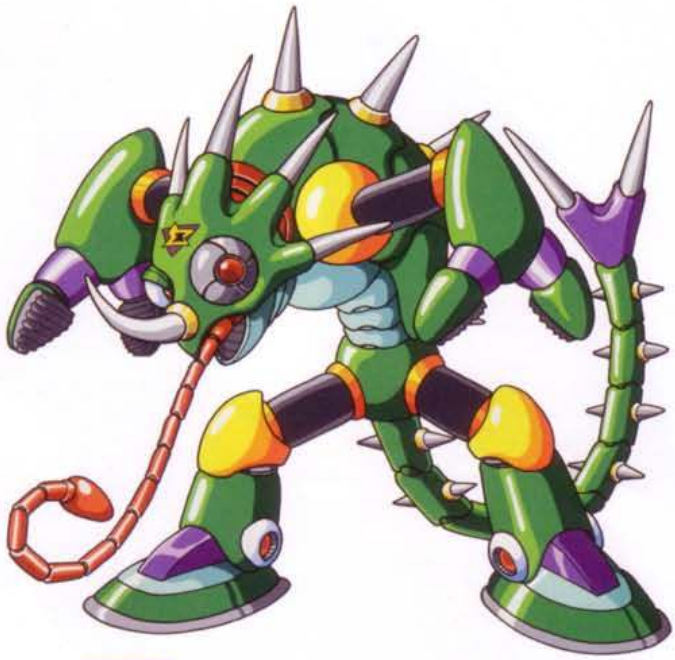
時空の斬鉄鬼
BOOMER KUWANGER
ブーメル・クワンガー

豪速撃の雷王
SPARK MANDRILLER
スパーク・マンドリラー

「8ボスが並んだとき、それぞれシルエットが違うように、というのは心がけましたね。カラーリングも、緑とか赤とか、違う色に振り分けていく」（加治）



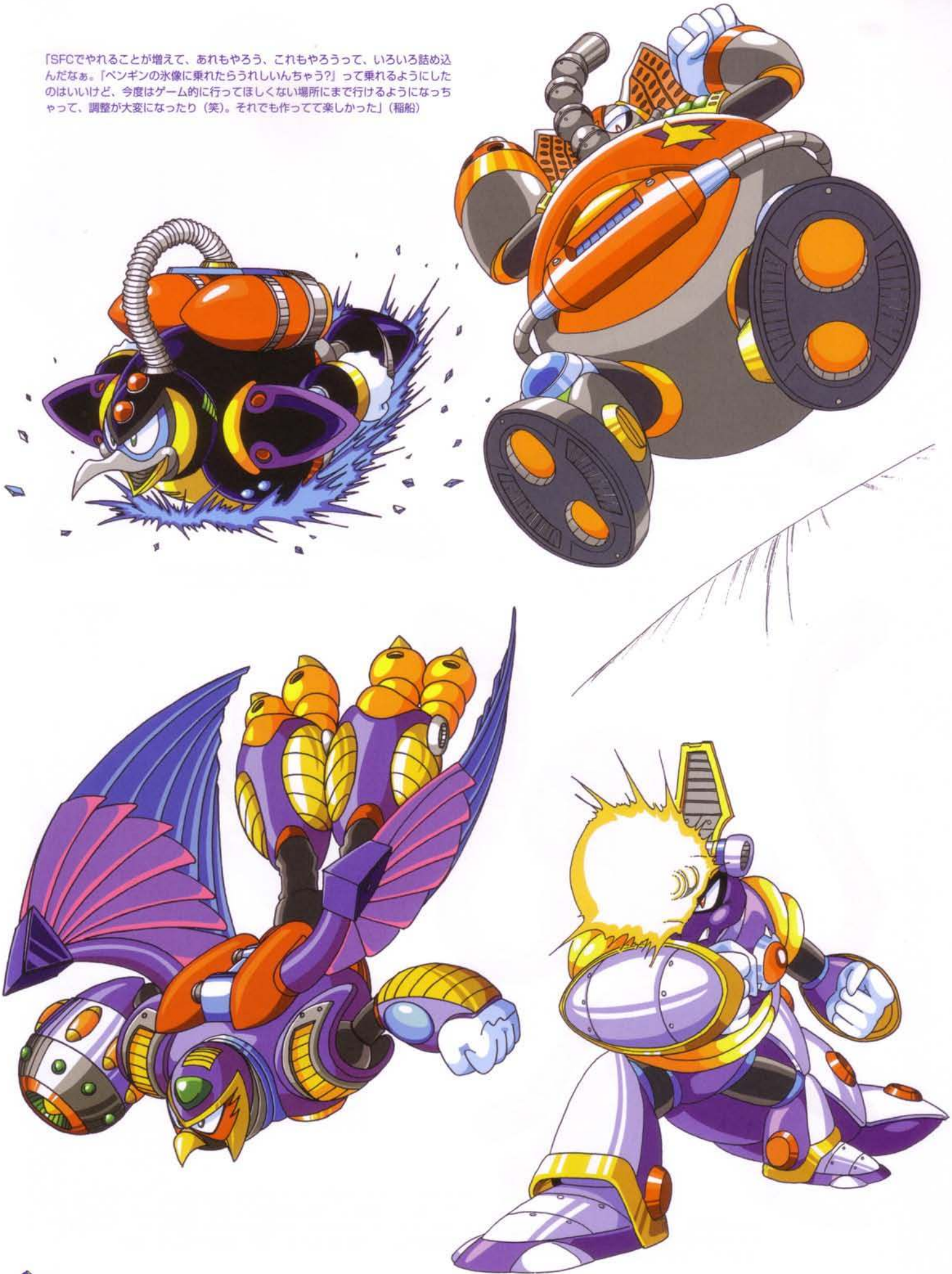
深海の武装将軍
LAUNCHER OCTOPULD
ランチャー・オクトパルド

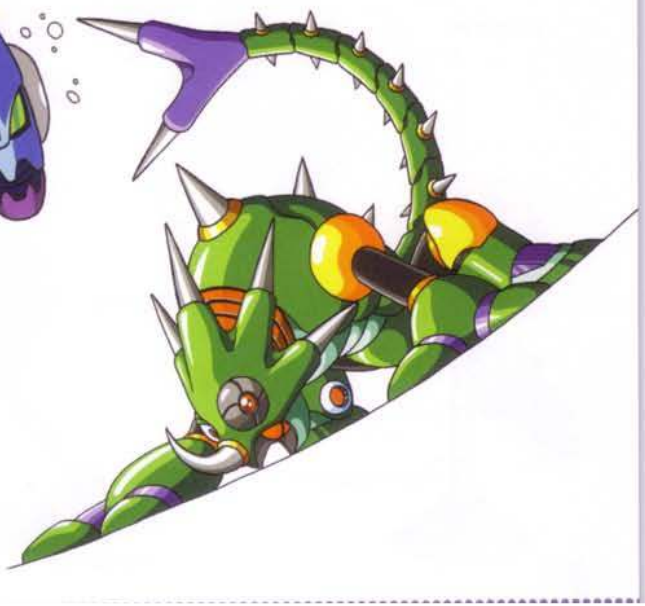


幽林の妖撃手
STING CHAMELEAO
スティング・カメリーオ

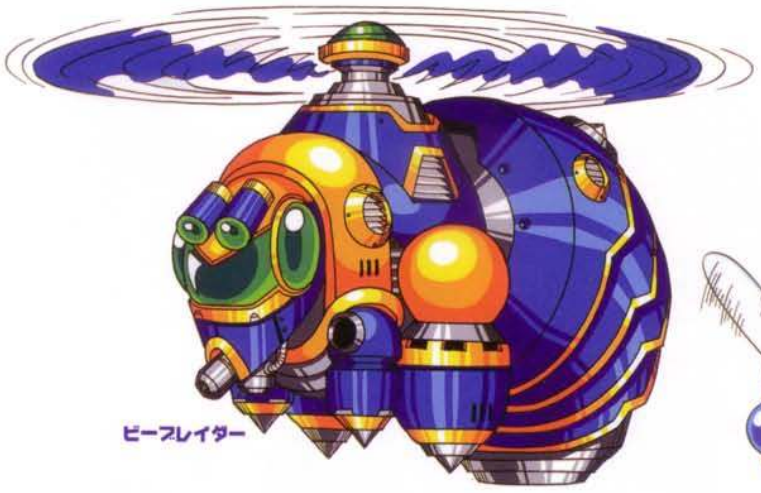
「担当デザインのキャラは各自、ドットもやることになってて。オクトパルドなんですが、各パーツを動画として自分で配置していって、アニメーションさせてました。それだと絵を描いて動かすよりも容量を食わないと思ってたのに、それが多すぎても容量を食うって聞いて、がくぜん（笑）。結局削りました」（加治）

「SFCでやれることが増えて、あれもやろう、これもやろうって、いろいろ詰め込んだなぁ。『ペンギンの氷像に乗れたらうれしいんちゃう?』って乗れるようにしたのはいいけど、今度はゲーム的に行ってほしくない場所にまで行けるようになっちゃって、調整が大変になったり（笑）。それでも作ってて楽しかった」（稲船）





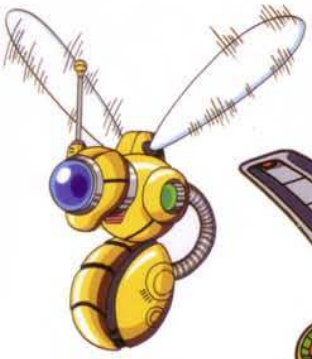
「カメリーオが姿を消すエフェクトは、プログラマー側から提示されたアイデアでしたね。また、こちらはこちらで、FCではできなかったような豪快なアイデアをいろいろ出すんですが、それを次々に実現させていくプログラマーたちを見て、「すごい!」と思っていました」（加治）



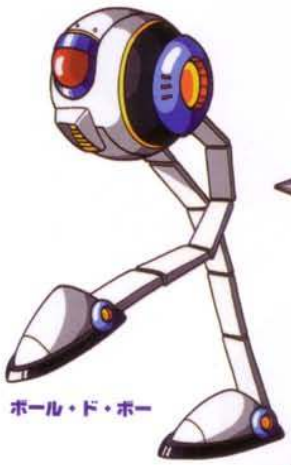
ビープレイダー

クラッシャー

ジャミンガー



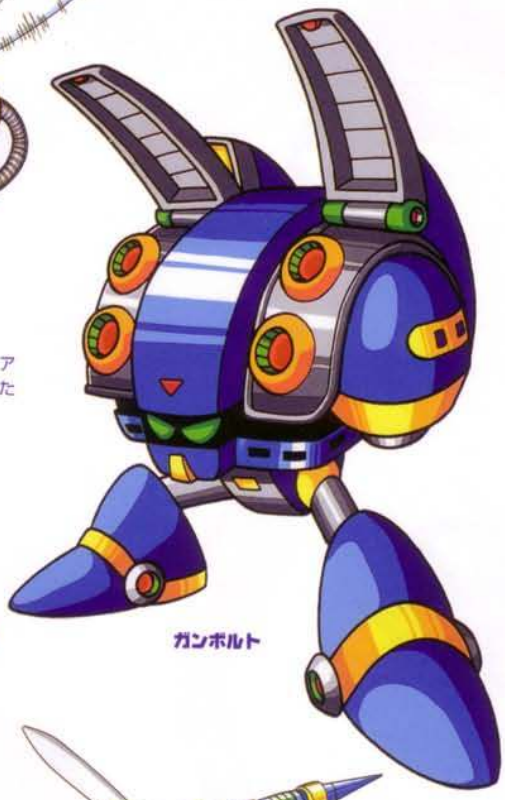
ボンビーン



ボール・ド・ボー

スパイキー

「ここに載ってるいくつかは、アイデア込みで僕がデザインしたやつですね」（吉川）

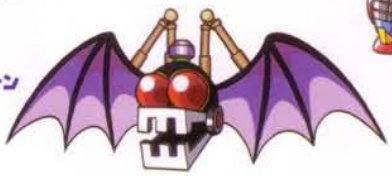


ガンボルト

ロードアタッカーズ

レイビット

トンボット



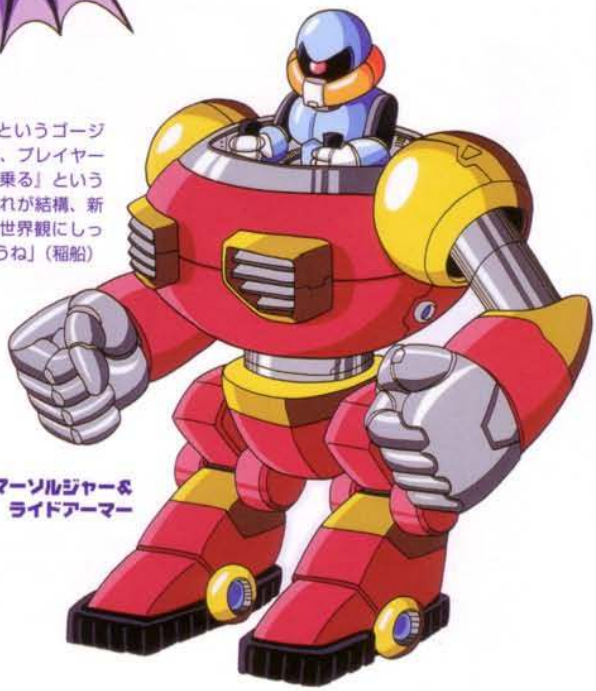
バットンボーン

アックスマックス

スノーシューター

フラミンゲル

「SFCに変わったというゴージャス感を出す上で、プレイヤーも敵も「乗り物に乗る」という要素を入れた。これが結構、新しいロックマンの世界観にしっくりきたなぁと思うね」（稲船）

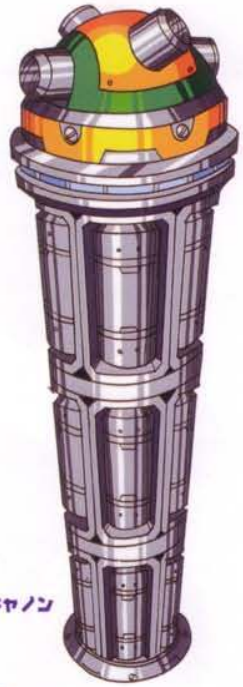


アーマーソルジャー&
ライドアーマー

スカイクロー

ホーガンマー

ターンキャノン



リフトキャノン

フレイマー

ホタリオン

スクラッシュロボ

ラッシュローダー

サンダースライマー

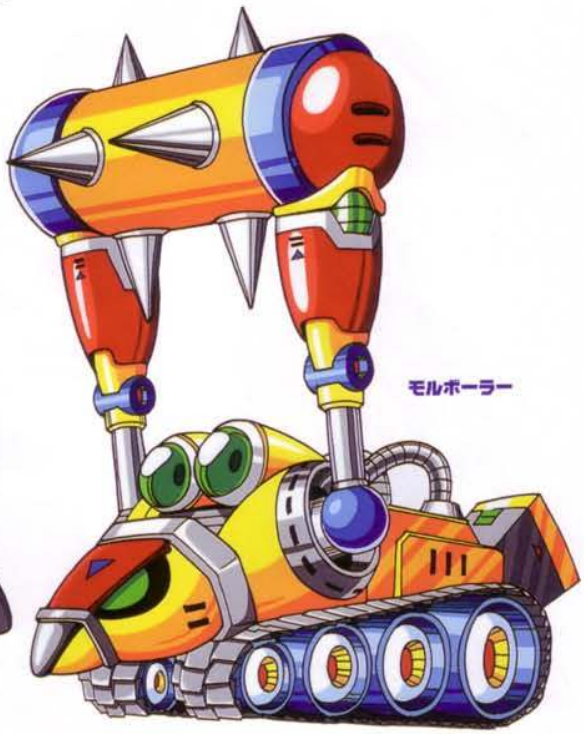
ローリング
ガビョール

メットールC-15

バットン M-501

メタルウィング

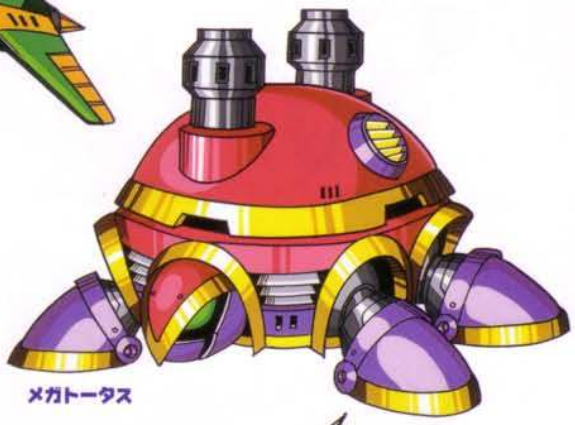
ディグレイバー



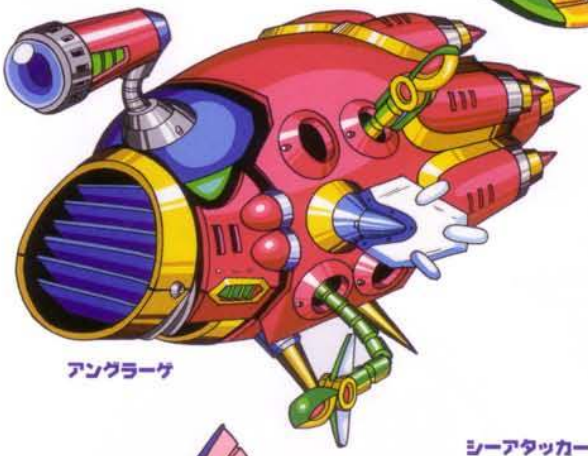
モルボーラー

クルージラー

「クルージラーとアングラーゲとメガトータスは僕です」（吉川）
「結構、たくさん描いてたよね」（加治）

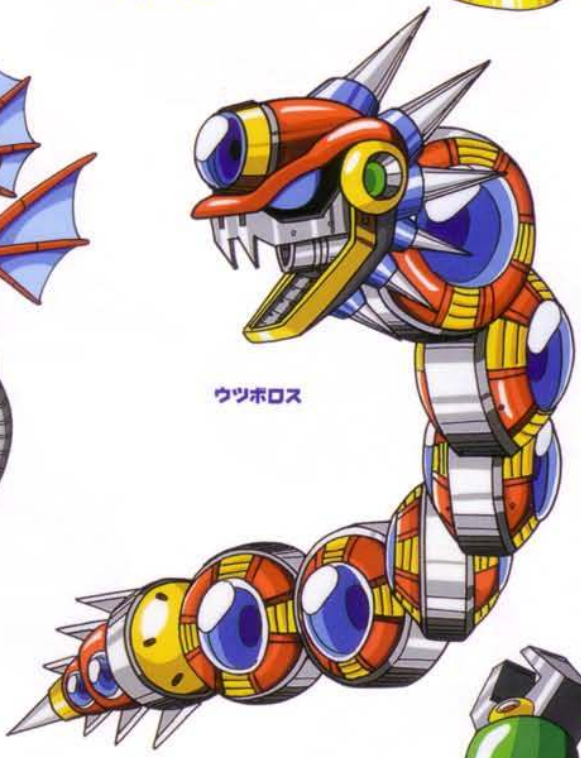


メガトータス



アングラーゲ

シーアタッカー



ウツボロス

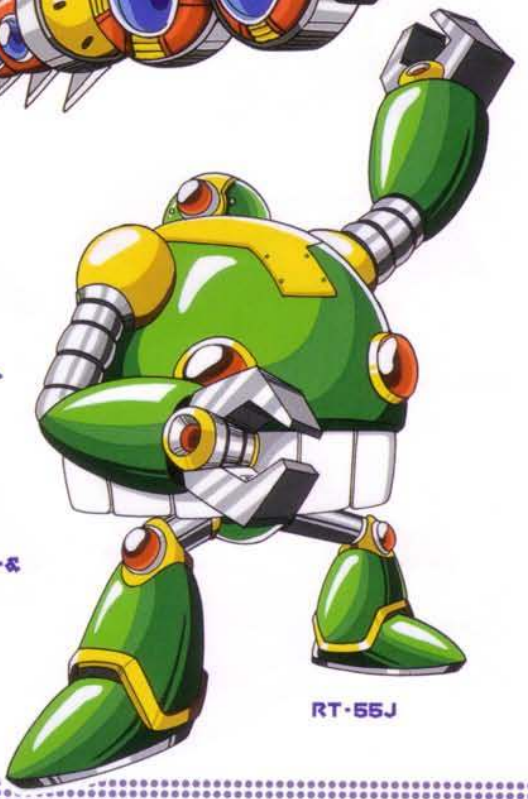
ガルスファー

アメンホッパー

マッドベッカー&
クリーバー

クラッグマン

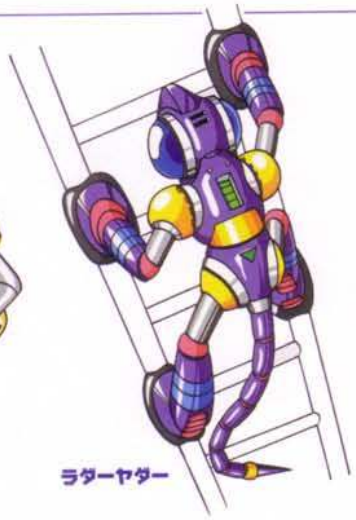
ブランティー&
アイアーム



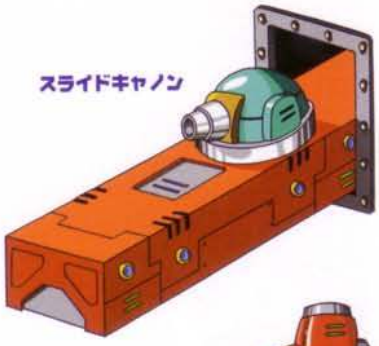
RT-55J

サインフォーラー

レイトラップ

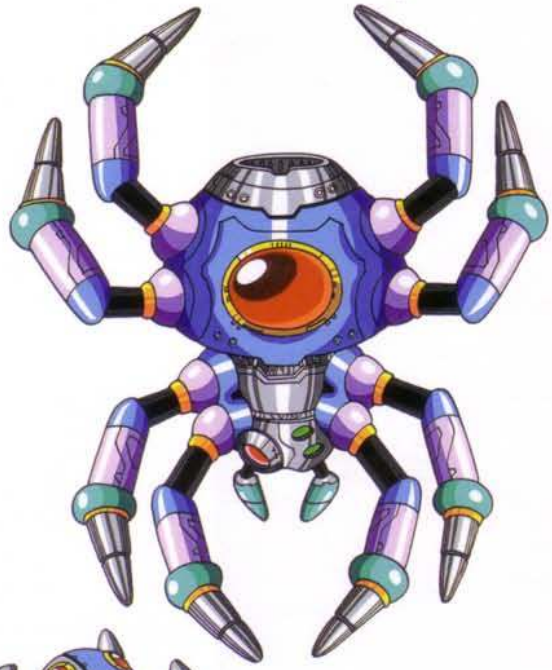


ラダーヤダー

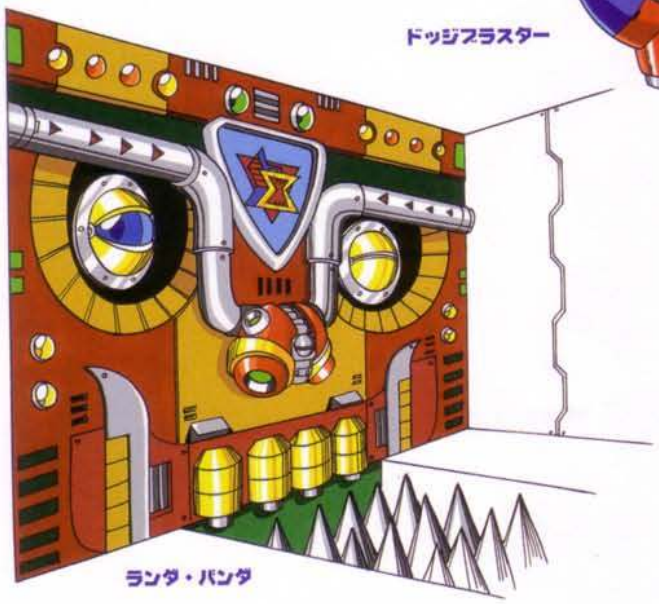


スライドキャノン

ドッジブラスター



ボスパイダー



ランタ・バンダ

D-REX

ウルフシグマ

「D-REXとウルフシグマも僕ですね。手が浮いたデザインなのは、
SFCのキャラ表示の関係で（笑）」（吉川）
「カプコンのラスボスって、結構手が動くのが多いかもね（笑）」（加治）

ロックマンX2
SFC 1994/12/16

シグマとの戦いから半年後。レプリロイドのイレギュラー化と反乱は増加の一途をたどっていた。そんな中、Σマークの刻まれたチップを埋め込まれた「作られたイレギュラー」が発見される。そこにシグマの影を確信したエックスの前に、反乱の首謀者である「カウンターハンター」が姿を現す。

ROCKMAN X2

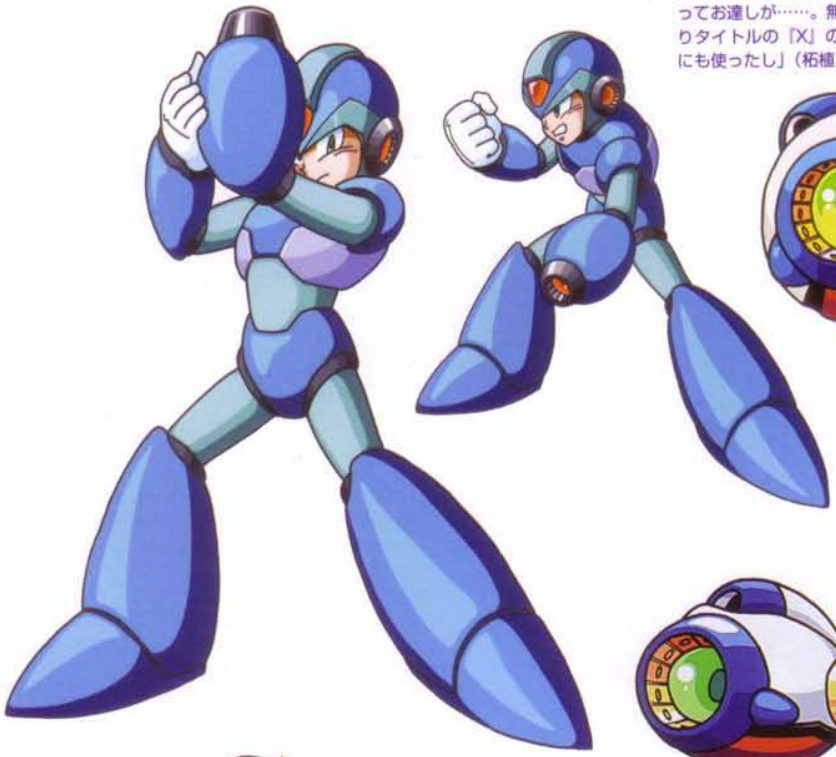
Dr. ケイン

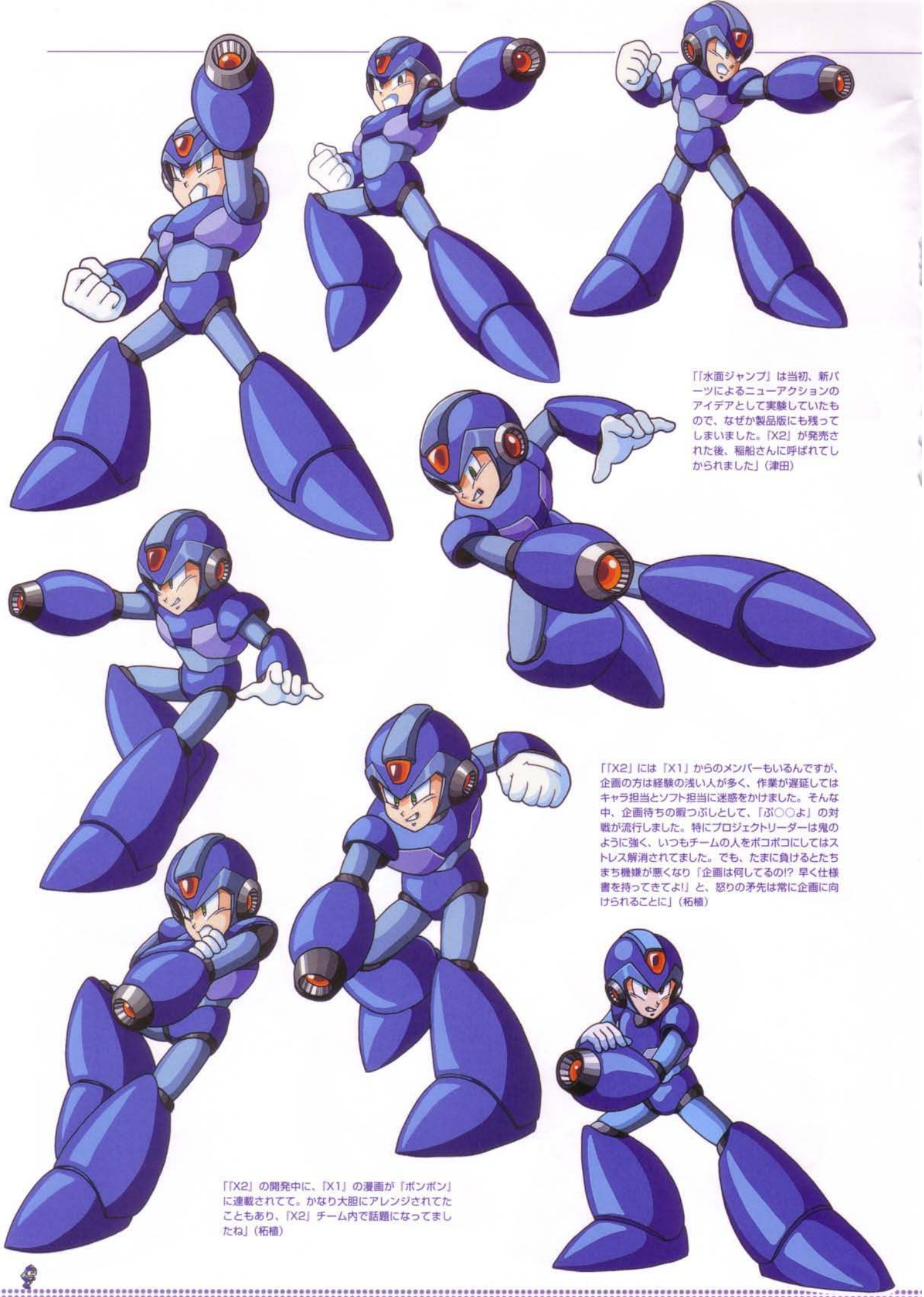
「このころは自分自身、企画やプロデュースの方に寄っていて、世界観にも先進的なものを入れようとしてた。当時はコンピュータウィルスも、まだ一般的じゃなかったんだけど、「もし悪いウィルスが暴走したら、悪者自体を出さなくても、いろんな展開ができるんじゃないか?」とか、想像をふくらませて。今思っても、結構時代を先取りしてたんちゃう?（笑）」（稲船）

「僕がカプコンに入社して、すぐの仕事が『X2』でした。よく覚えてるのが、とにかく「C×4」（シーフォー：カプコン独自のDSPチップ。スーパーファミコンのカセットに組み込むことで、回転・拡大・縮小機能など、グラフィック処理の高速化が可能になる）の機能を使えと。『いかにC×4を使うかミーティング』が毎週行われていた時期がありました」（津田）

エックス

「いろいろと制約があって使いづらいC×4は強敵でした。なのに、使いまくれってお達しが……。無理やりタイトルの『X』の文字にも使ったし」（柘植）



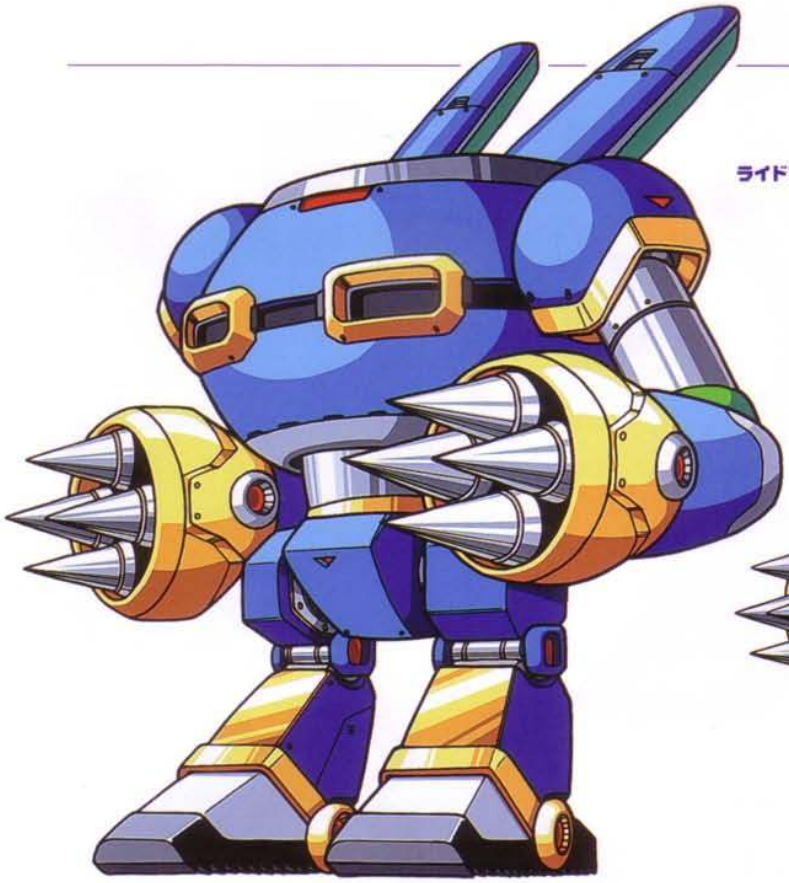


「『水面ジャンプ』は当初、新パーツによるニューアクションのアイデアとして実験していたもので、なぜか製品版にも残ってしまいました。『X2』が発売された後、稲船さんに呼ばれてしかられました」（津田）

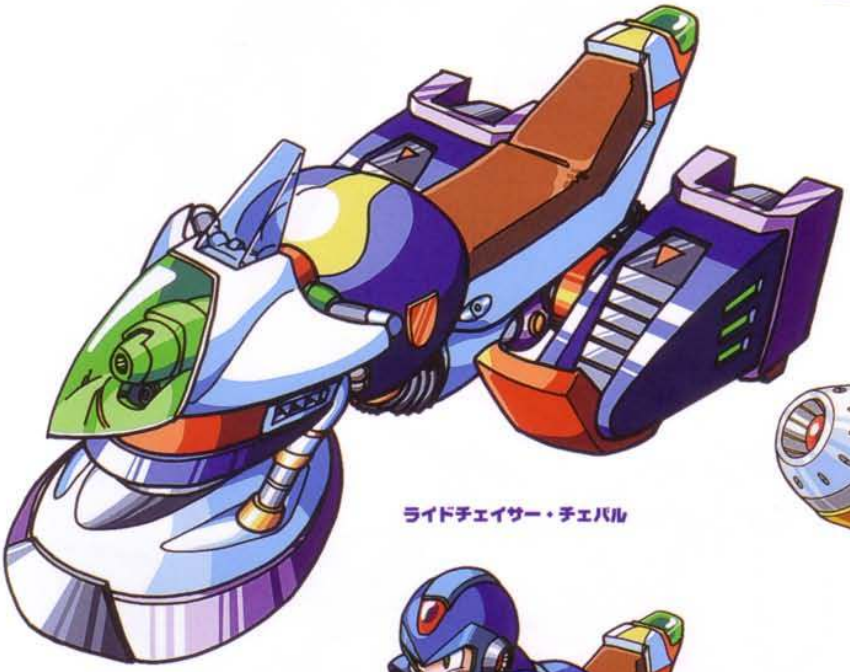
「『X2』には『X1』からのメンバーもいるんですが、企画の方は経験の浅い人が多く、作業が遅延してはキャラ担当とソフト担当に迷惑をかけました。そんな中、企画待ちの暇つぶしとして、『ぷ○○よ』の対戦が流行しました。特にプロジェクトリーダーは鬼のように強く、いつもチームの人をボコボコにしてはストレス解消されてました。でも、たまに負けるとたちまち機嫌が悪くなり「企画は何してるの!? 早く仕様書を持ってきてよ!」と、怒りの矛先は常に企画に向けられることに」（柘植）

「『X2』の開発中に、『X1』の漫画が『ボンボン』に連載されてて。かなり大胆にアレンジされてたこともあり、『X2』チーム内で話題になってましたね」（柘植）

「BGM担当の方が「ラスボスの曲を作ったよ」と言って来られたので、リーダーと一緒に試聴したところ「いい曲なんだけど、どうもラスボス戦の曲とは違う……」という印象でした。すると、その場にいたソフト担当さんが「エンディングの曲にしちゃえば?」と一言。確かにエンディングの雰囲気に合ってたので、アレンジを加えて本当にエンディングテーマになりました」（柘植）



ライドアーマー・ラビット



ライドチェイサー・チェバル

「「X1」で死んだはずのゼロですが、稲船さんがある日唐突に「ゼロは死んだままだと、もったいないと思わんか～」みたいなことを言いだしたので、馬鹿正直に生き返らせてしまいました。しかもバラバラ状態。何も考えていなかったかもしれません、自分」（津田）

ゼロ

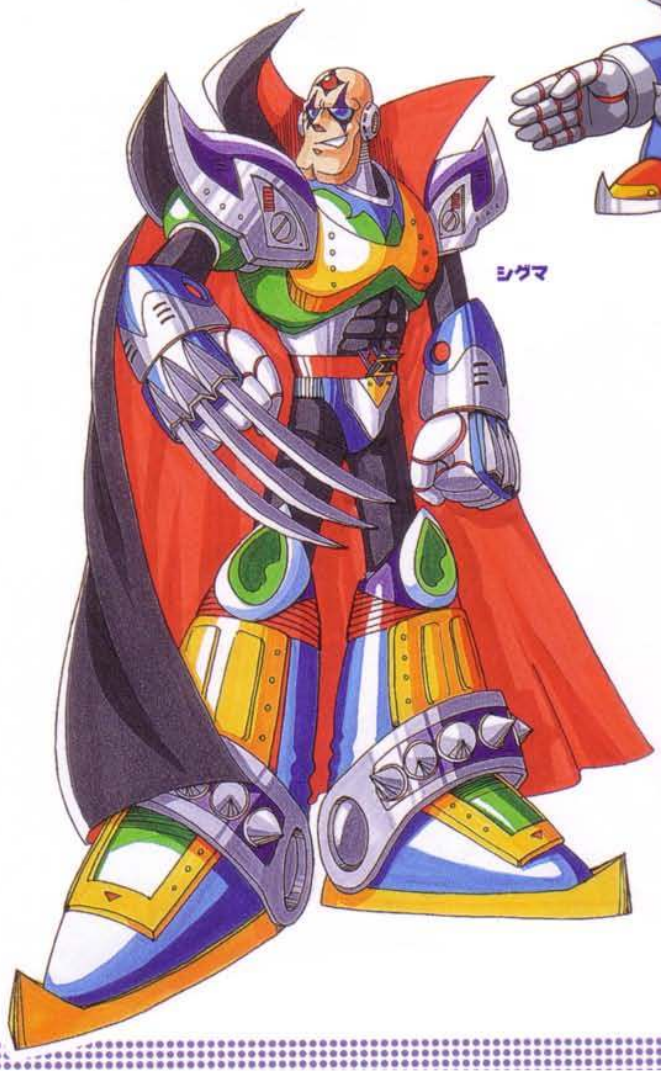
バイオレン

アジール

「『サーゲス=ワイリーなの?』ってよく聞かれるんやけど、『ワイリーかもしれん。ワイリーじゃないかもしれん』としか言えん（笑）。そういうのは明確に語らないで、ユーザーに想像して楽しんでもらう部分かなって。想像する材料だけを提示してね」（稲船）

サーゲス

「C×4を搭載した基板の容量を計算する段階で、当初"四天王"だったカウンターハンターから、女性型が削除されました。またバイオレンも、第2形態を制作する容量がなくなりまして……」（津田）



シグマ

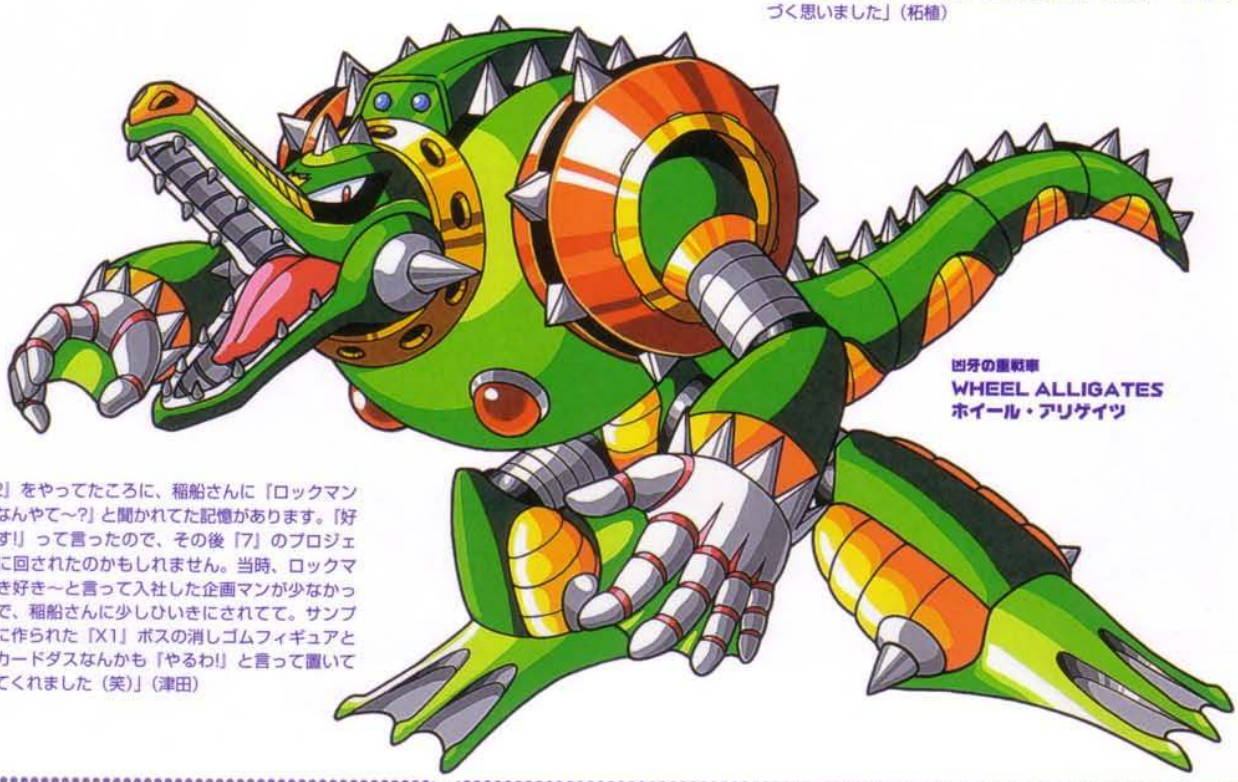
緑林の小悪魔
WIRE HETIMARL
ワイヤー・ヘチマール

「『X2』のデザイン関係は、俺はほとんどタッチしてなくて、メインは『5』『7』『X1』もやってくれてた田崎。俺は、監修的な立場だったかな。あ、ゼロは自分でやりました（笑）」（稲船）

ヒートナックルチャンピオン
FLAME STAGGER
フレイム・スタッガー

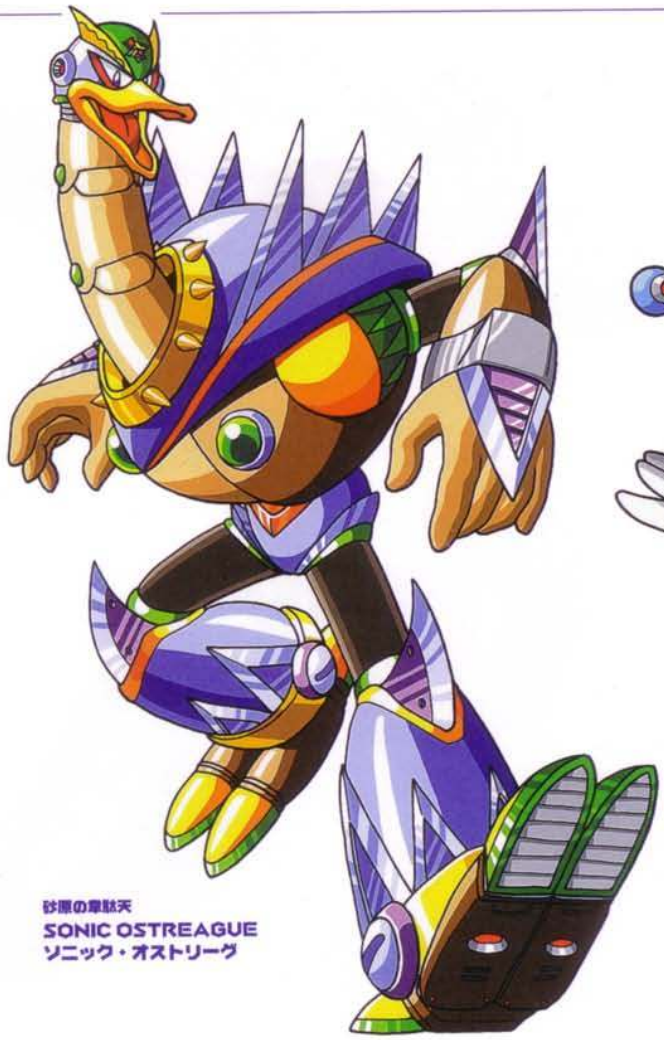
「スタッガーステージの曲はチーム内でも人気が高かったのですが、なぜか僕はボツにしようとして、チームの人たちから「それをボツにするなんて、とんでもない!」とボロクソに怒られました。ちなみに、社内では『X2』と同時期にSFCの『×メン』を開発してまして。そこでも企画メインの方が、チーム内で人気の高かったサイ○ック面の曲をボツにしようとして怒られたという話を聞いて、「企画って、似たような過ちを犯すんだな……」とつくづく思いました」（柘植）

深海の切り裂き魔
BUBBLY CRABLOS
バブリー・クラブロス



凶牙の重戦車
WHEEL ALLIGATES
ホイール・アリゲイツ

「『X2』をやってたころに、稲船さんに『ロックマン好きなんやて～?』と聞かれてた記憶があります。『好きです!』って言ったので、その後『7』のプロジェクトに回されたのかもしれません。当時、ロックマン好き好き～と言って入社した企画マンが少なかったので、稲船さんに少しひいきにされてて。サンプル用に作られた『X1』ボスの消しゴムフィギュアとか、カードダスなんかも『やるわ!』と言って置いていってくれました（笑）」（津田）

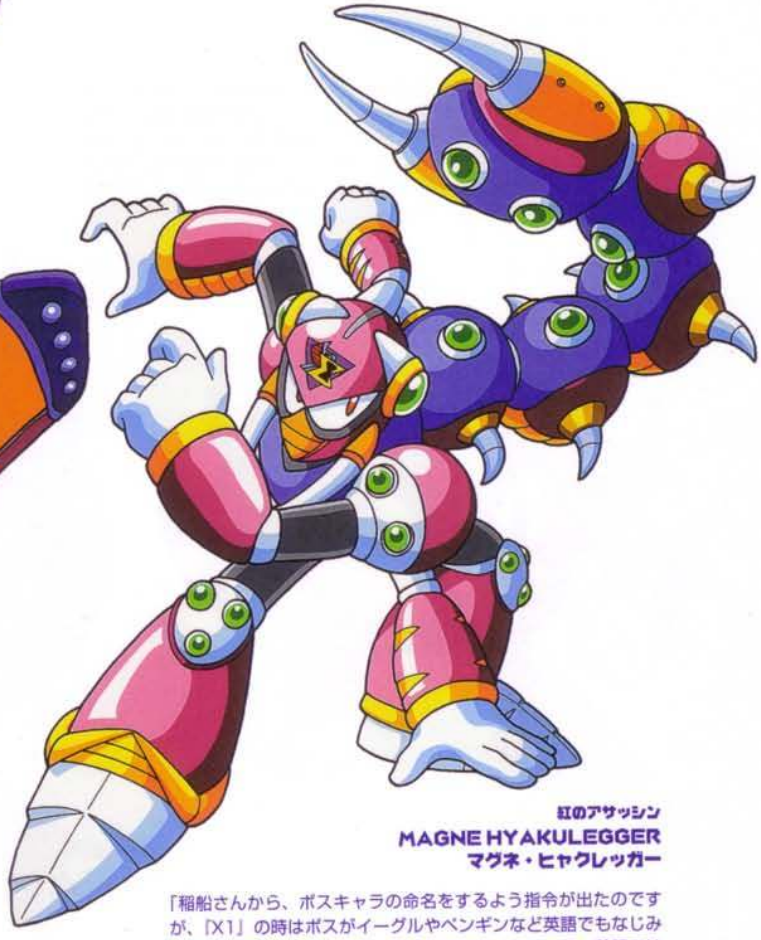


砂原の草駄天
SONIC OSTREAGUE
ソニック・オストリーグ

水晶の魔術師
CRISTAR MYMINE
クリスター・マイマイン

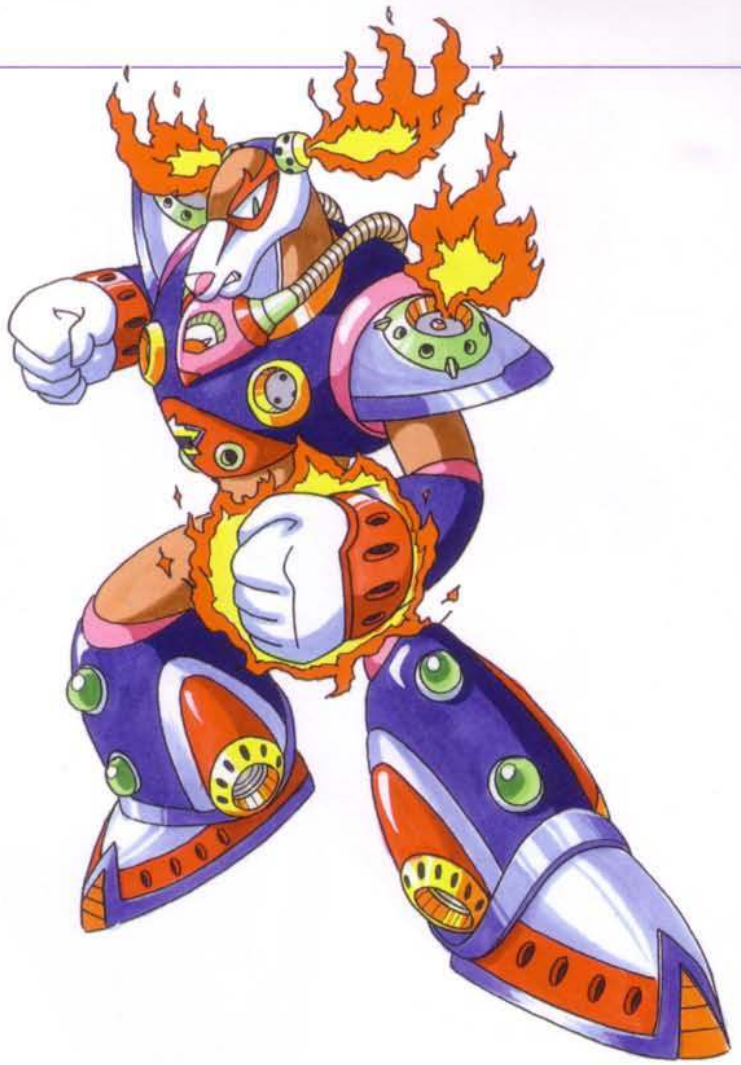
「マイマインは、弱点武器を当てると殻が取れてしまいます。彼は急いで殻に戻ろうとするのですが、『こうした方が面白いよ～』と言うソフトの人の暴走（?）で、エックスがダッシュで体当たりすると、取れた殻が吹っ飛ぶようになりました。かくして、一度殻をはがされると、延々と殻を蹴られ続けて戻れない……という最弱ボスが誕生し、企画を書いた僕は涙が止まりませんでした」（柘植）

夢の島の堕天使
METAMOR MOTHMENOS
メタモル・モスミーノス

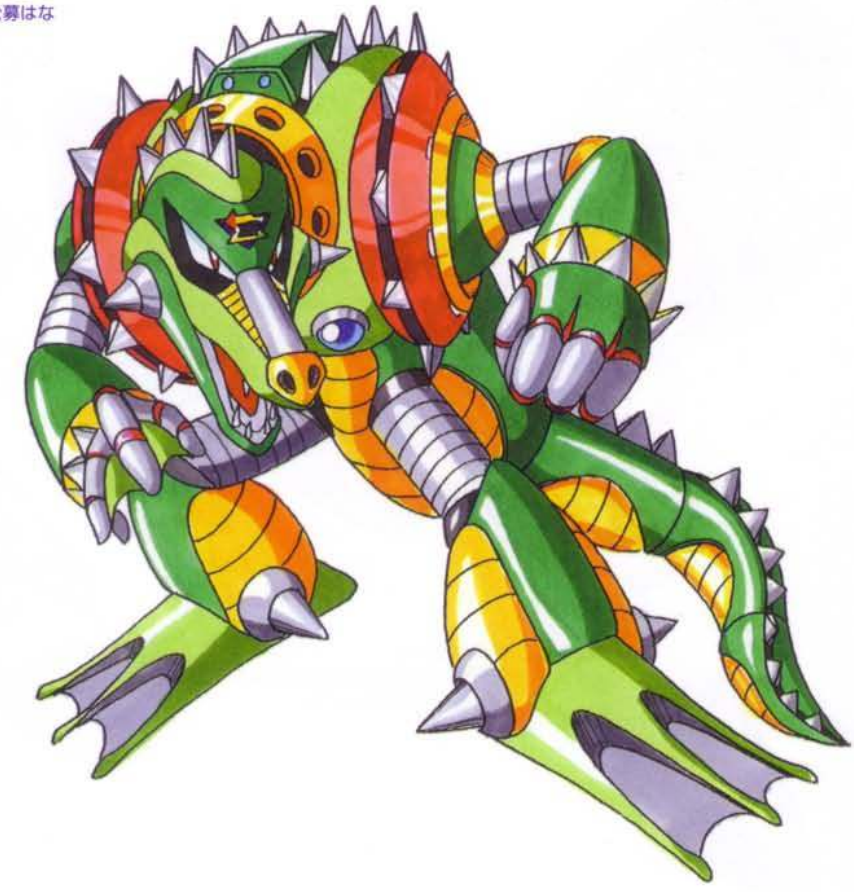


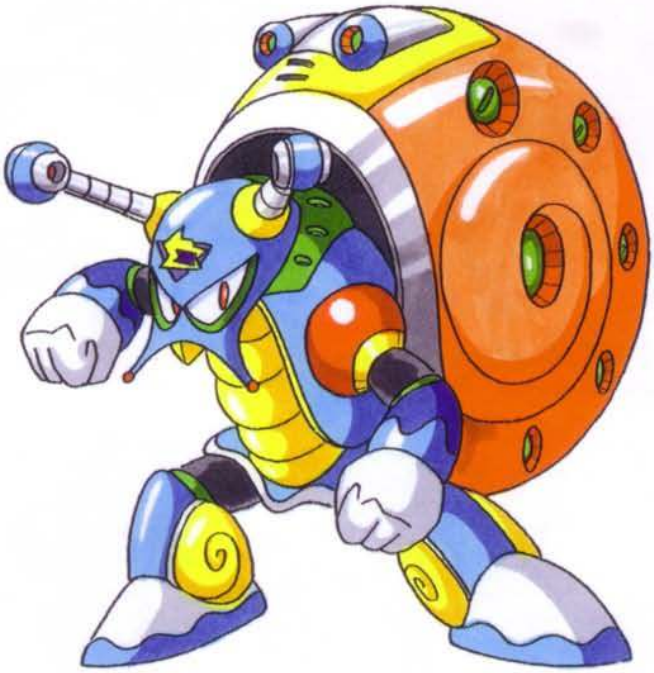
紅のアサッシン
MAGNE HYAKULEGGER
マグネ・ヒャクレッガー

「稲船さんから、ボスキャラの命名をするよう指令が出たのですが、『X1』の時はボスがイーグルやペンギンなど英語でもなじみやすい動物だったのに対し、『X2』はひねったキャラ・英語では分かりにくいキャラが多く、命名は難航しました。特に頭を悩ませたのがムカデ。センチピードっつっても、子供には分からないよなあ……とグログロしてたところ、津田さんが『百の足でヒャクレッガーはどうでしょう?』と提案。稲船さんが『それだ!』と即決されたのを覚えています。僕も、あのネーミングは秀逸だったと思います」（柘植）



「『X2』は、当初ボスを一般公募する予定でしたが、いざ開発する段階で『ユーザーにとって親近感のあるロックマンと違い、Xはハードな世界観を提示しているので、ボスは一般公募するより、我々プロが極限まで作り込んだものを提供した方がいい』ということになり、ボスの公募はなくなりました」（柘植）



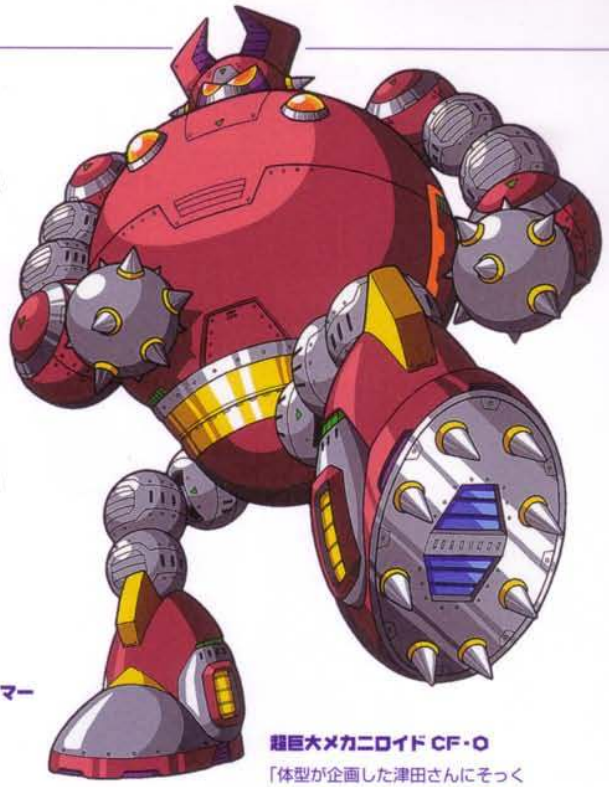


「当時、通常だとカプコンはスタッフロールを入れてなかったのですが、『X1』は『X2』からボス公募をするために『採用されたらスタッフロールに名前が載りますよ～』とアピールする必要があったので、『X1』では特例としてスタッフロールが作られました。でも結局ボス公募は中止になり、入れる必要性がなくなったので、『X2』ではスタッフロールがなくなった……というわけです」（柘植）

キャノンドライバー

スライダン

メカアーム



超巨大メカニロイド CF-O

「体型が企画した津田さんにそっくりだったので、みんなから親しみを込めて「津田ロボ」と呼ばれてました」（柘植）

ソールソーラー

スカイファーマー

クロークホッパー

スクライバー

ライトッド

サポッテイン

アクランダ

シーキャンスラー

パットンボーンG

リフレクサー

クラッシュローダー

フィッシャーン

ジェリーシーカー

ロードライダーズ

マグナクオーツ

ビートロン

バーウェイン

モーガン

ライドロイドG

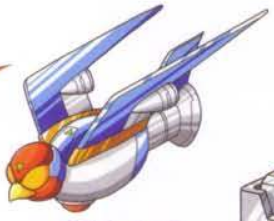
バーティラスター

ティラノス

ディスクボーイ8

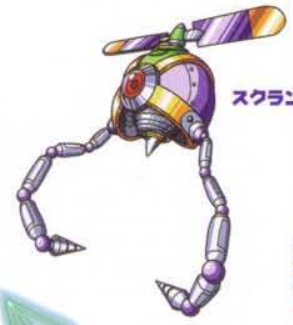
ガラクタロボット

バリアアタッカー


ツバメール・S

ブレッカー

バラロイドS-38


スクランブラー

バラロイドR-5

バラロイドV-1

オールドロボット

チョップ
レジスター

吊られ
レプリロイド

シグマ

レイターキラー

「「X2」では、稲船さんはディレクター的立場だったと思います。「X2」自体の作業管理は他の課長がされていましたし、他の用件でいろいろ忙しそうでしたので」（津田）

ロックマンX3
SFC 1995/12/01
PS/SS 1996/04/26
PC 1997/03/28

科学者レプリロイド「ドップラー博士」は、レプリロイドのイレギュラー化の原因が「Σウィルス」であると解明。抗体ウィルスを開発し、全イレギュラーの沈静化に成功する。しかし数ヵ月後、沈静化したはずのイレギュラーたちが、ドップラー博士指揮の下反乱を起こす。事件の真相を暴き、平和を取り戻すべく、エックスは再び戦いへ赴く。

ROCKMAN X3

「「X3」のころの俺の立場は、よりプロデュース色が強くなってたね。おもちゃ出してもらったり、カードダスやったり。でも、ゲームの制作そのものは外の会社に任せてたから、どうも心情的に複雑で。デザインはカプコン社内で起こしてるんだけどね」（稲船）

エックス

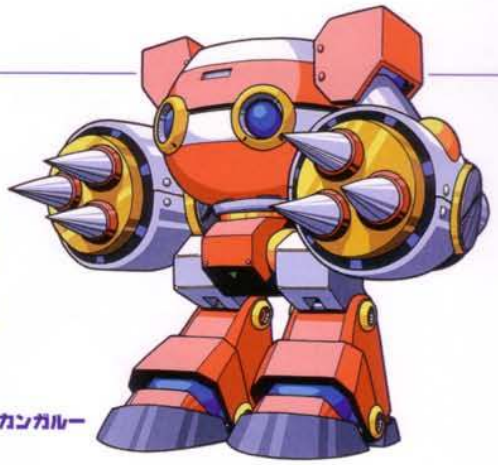
ゼロ

「メインイラストの線画とかは僕の絵です。あと、『X3』はSFCの後に、PS版やSS版が出てアニメシーンが入るんですが、僕はそこのアイデア出しなんかも、ちょっとやりましたね」（加治）

「『X3』で僕が描いたイラストは、エックス、新デザインのゼロ、VAVA MK-Ⅱ、シグマくらいやと思う。特にゼロはここまで、イラストも全部自分で描いてる。『俺のキャラやから』って、誰にも渡さんかった（笑）」（稲船）

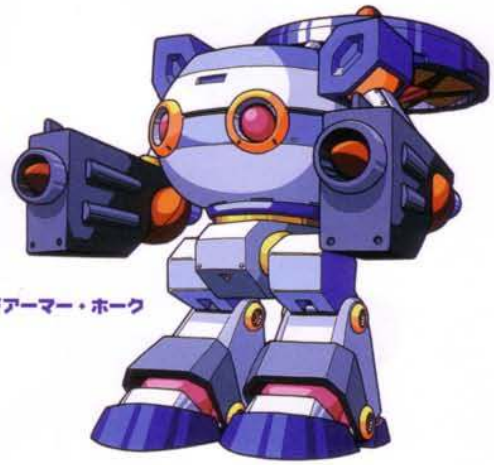
「「X3」のころからはプロデューサー的な立場で、ほかの分野とどう連動していくか、ということも考えていたね。メガアーマーのデザインとかに関しても、俺がキッチリ監修して、それをおもちゃ会社に持っていったり」（稲船）

ライドアーマー・キメラ



ライドアーマー・カンガルー

ライドアーマー・フロッグ



ライドアーマー・ホーク

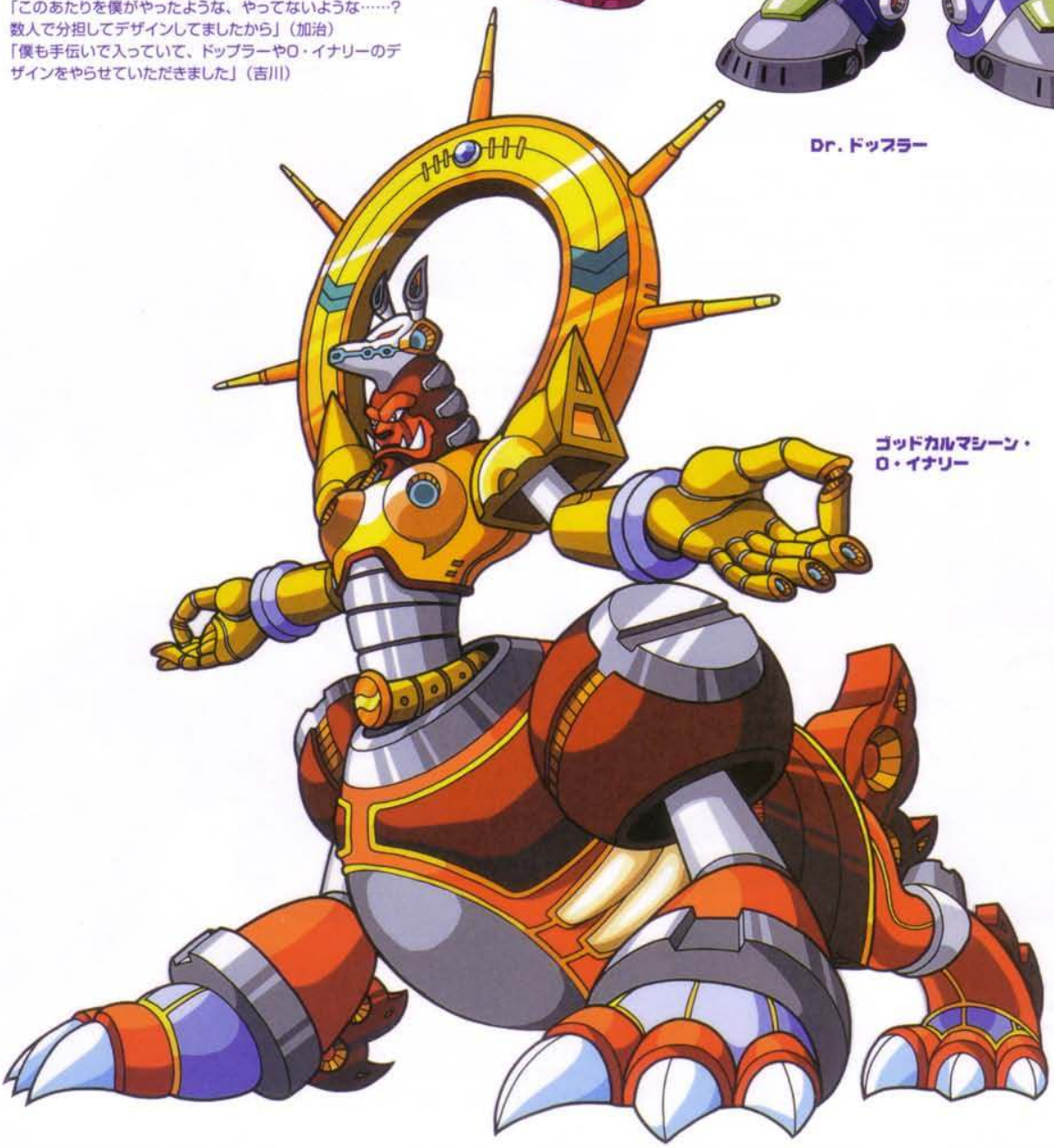
ヴァジュリーラ FF

マンダレーラ BB

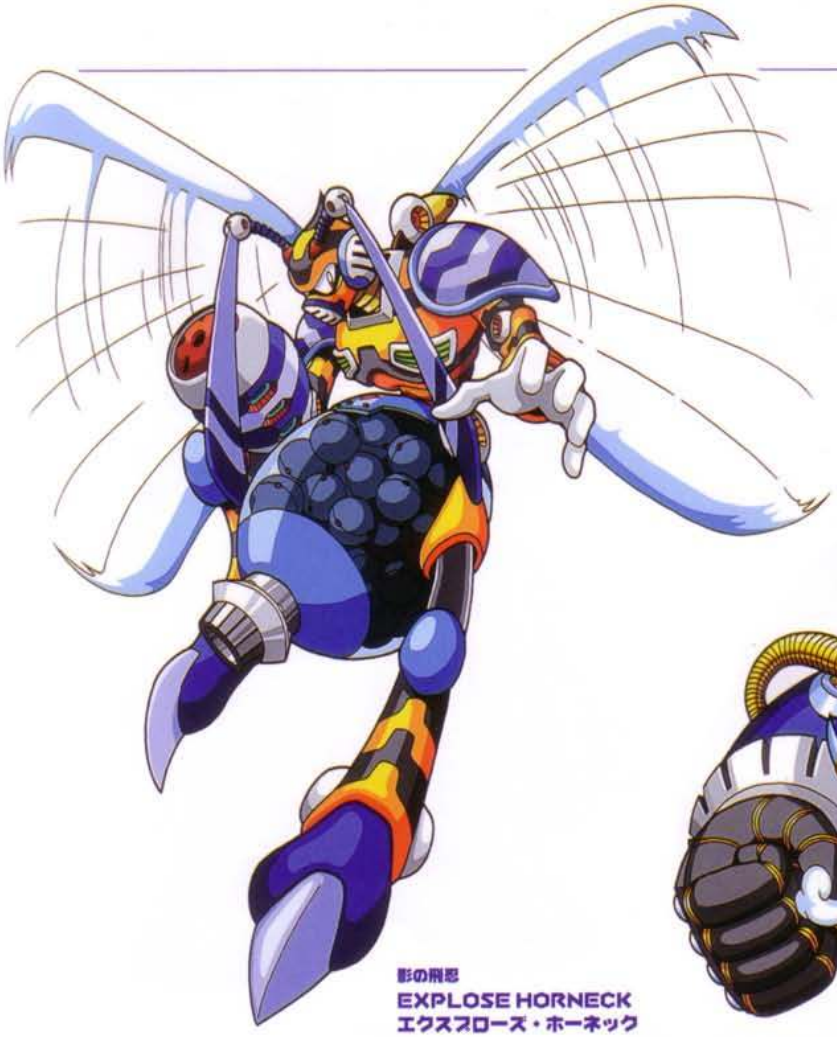
マック

Dr. ドップラー

「このあたりを僕がやったような、やってないような……？
数人で分担してデザインしてましたから」（加治）
「僕も手伝いで入っていて、ドップラーやO・イナリーのデザインをやらせていただきました」（吉川）



ゴッドカルマシーン・
O・イナリー



影の飛忍
EXPLOSE HORNECK
エクスプローズ・ホーネック

「ホーネックのデザインは僕だったと思います」（加治）
「僕は入社してすぐの仕事が『X3』で、ザコのイラストとボスを3体ほどやらせていただきました。初めにホーネックをやったんですけど、ラフの段階でポーズが全然決まらなくて……。当時は加治さんと、デザイン室の先輩と、稲船さんの3人にポーズ案を持っていって、3人ともOKをもらわないと先に進まないんですよ。それで何週間も苦労した覚えがあります」（コマキ）

白銀の雪男
フローズン・バッファリオ
FROZEN BUFFALIO

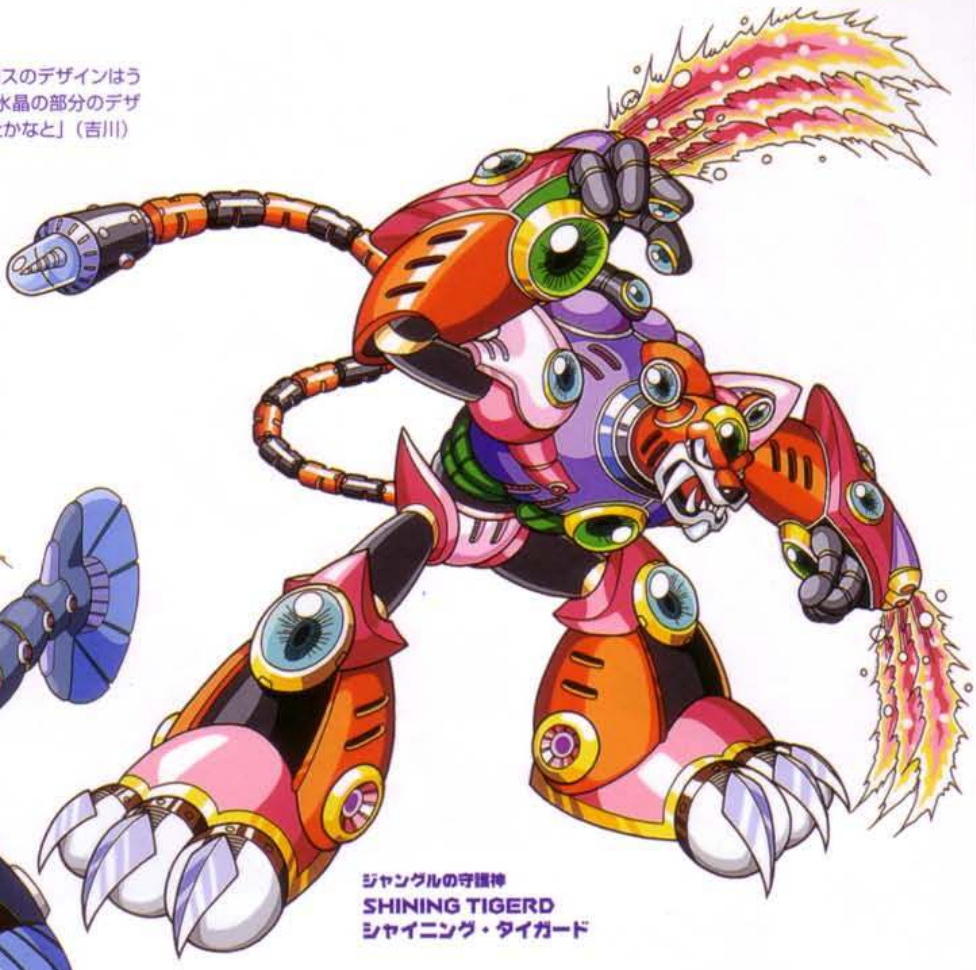
地底のバーバリアン
SCREW MASAIDER
スクリュー・マサイダー

鋼鉄のリベンジャー
GRAVITY BEETBOOD
グラビティ・ビートブード

「ビートブードとマサイダーのイラストも描いたんですが、これはまだセル画で塗ってたんで、乾燥するのに時間がかかるんです。雑誌して、でき

「ナマズロスとタイガードのデザインは僕ですね。ナマズロスのデザインはうまくハマったので、自分でも大好きです。タイガードは、水晶の部分のデザインが気に入ってますね。「ネコの目」のイメージが出せたかなと」（吉川）

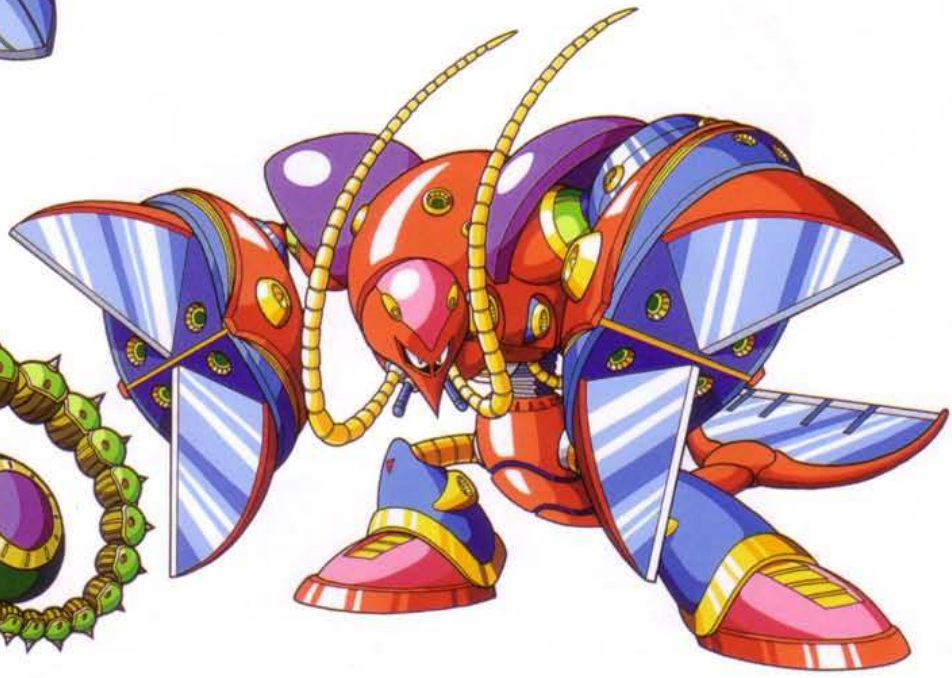
レスキュー発電所
ELECTRO NAMAZUROS
エレキテル・ナマズロス



ジャングルの守護神
SHINING TIGERD
シャイニング・タイガード

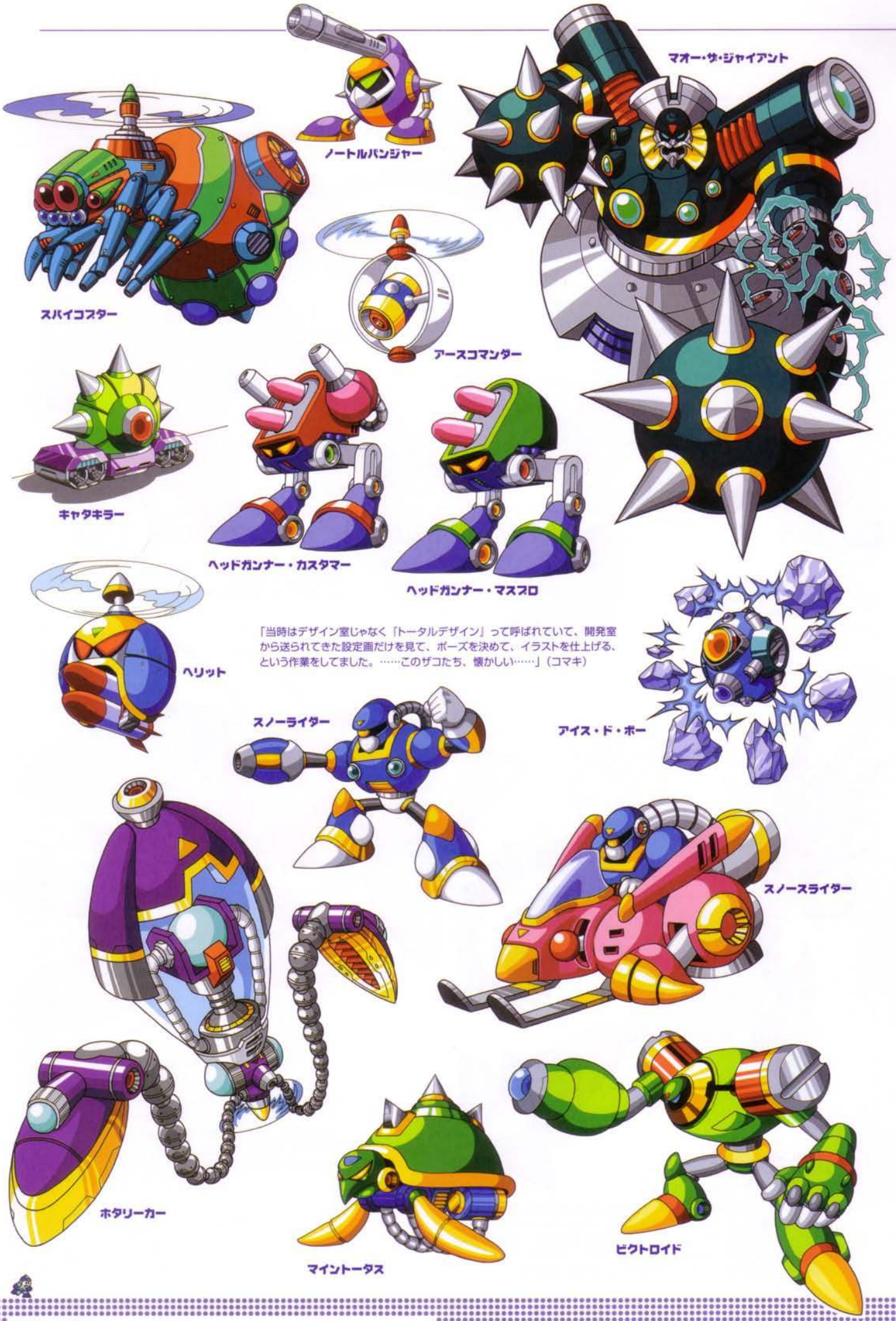
水龍のプレジデント
ACID SEAFORCE
アシッド・シーフォース

「シーフォースのチェックは稲船さんにしていただいてたんですが、とにかく「長くしてくれ!」と言われて、非常に苦しめられました。僕としてはタツノオトシゴとい



七つの海の破壊神
SCISSORS SHRIMPER
シザーズ・シュリンファー

「シュリンファーとかは、『DASH』の伊藤さんがデザインしてます。そうそう、シュリンファーのイラストは、稲船さんが描いてますよね。もう本人は覚えてないかな……?」（加治）
「先輩が描いてたラフになかなかOKが出なくて、とうとう稲船さん自ら描き始めたんです」（コマキ）

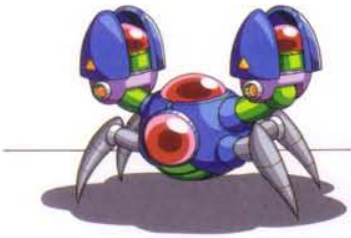

マオー・ザ・ジャイアント
ノートルバンジャー
スパイコプター
アースコマンダー
キャタキラー
ヘッドガンナー・カスタマー
ヘッドガンナー・マスプロ
ヘリット
「当時はデザイン室じゃなく『トータルデザイン』って呼ばれていて、開発室から送られてきた設定画だけを見て、ポーズを決めて、イラストを仕上げる、という作業をしてました。……このザコたち、懐かしい……」（コマキ）
アイス・ド・ボー
スノーライダー
スノースライダー
ホタリーカー
マイントータス
ビクトロイド

イワン・ド・ボー

ガンセキ・キャリアー

ドリルウェイン

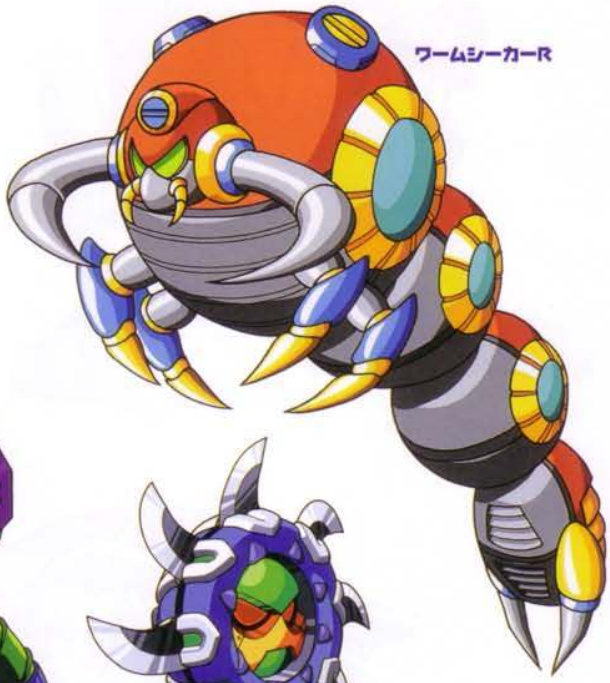
ヘルクラッシャー



ウォールキャンサー

トンボート

「取説に載ってるザコは僕が全部やってまして、あと攻略本に載ってるのは、みんなで手分けして描いてた記憶がありますね。今、絵を見てこれも僕だったかな？って思い出す感じで。3人くらいで分担して描いてます」（コマキ）



ワームシーカーR

メタカプセル

ドリモールW

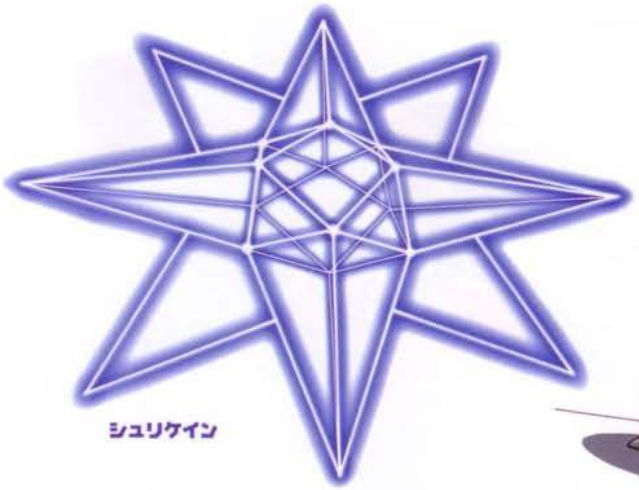
プレーティー

ワイルドタンク

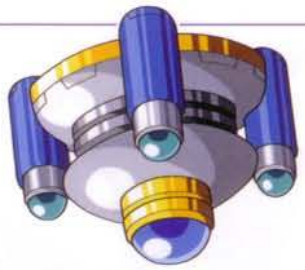
ハンマ・ハンマ

アタリーター

ウォークブラスター



シュリケイン

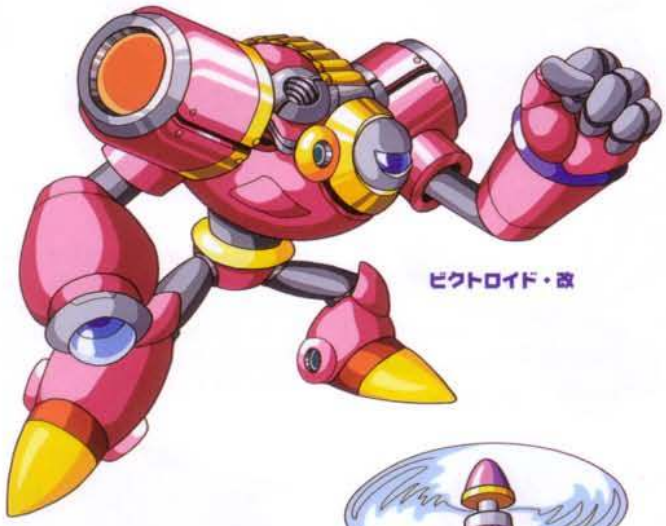


トラッパー

クラブラスター

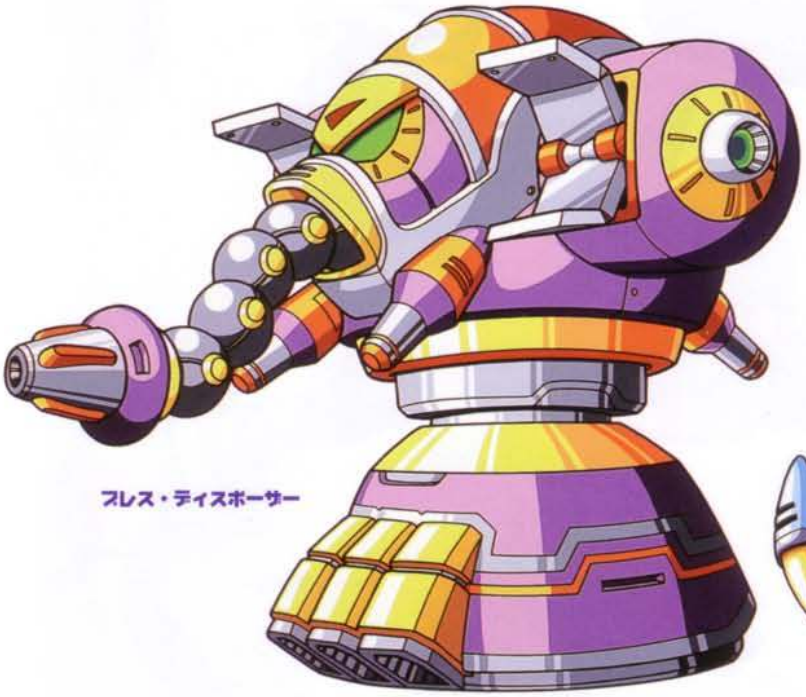
エスカネイル

REX-2000



ピクトロイド・改

モスキータス

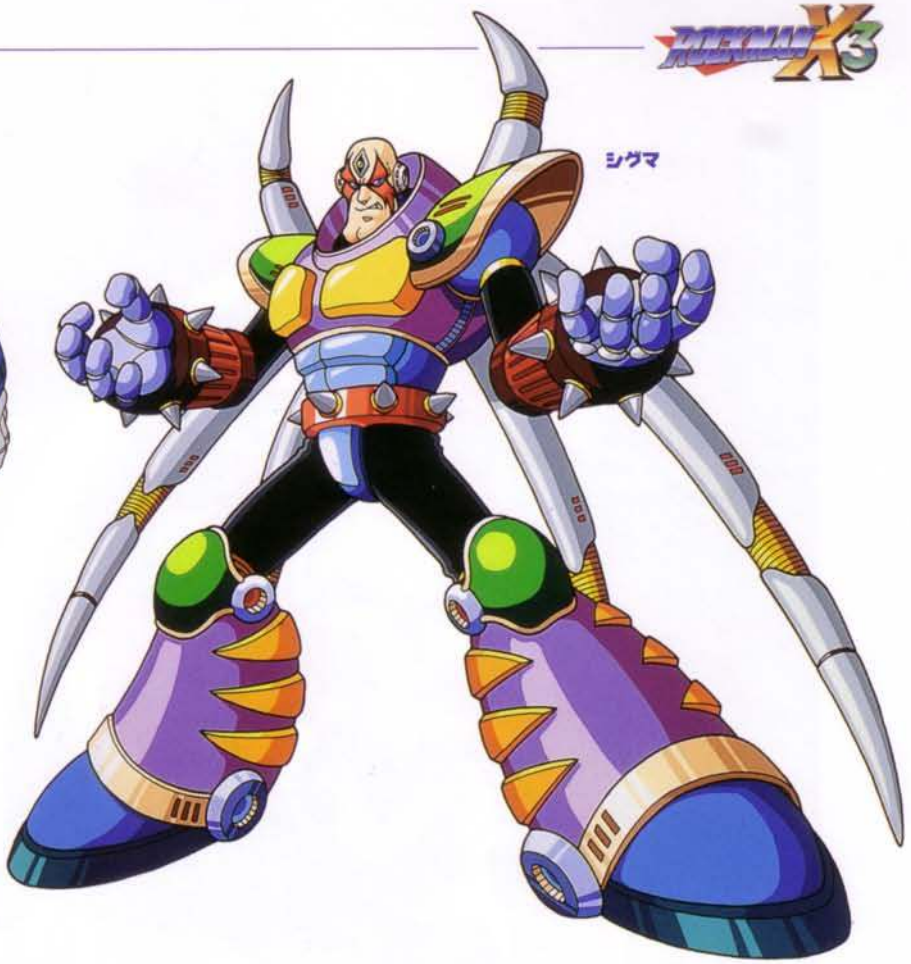


プレス・ディスポーサー

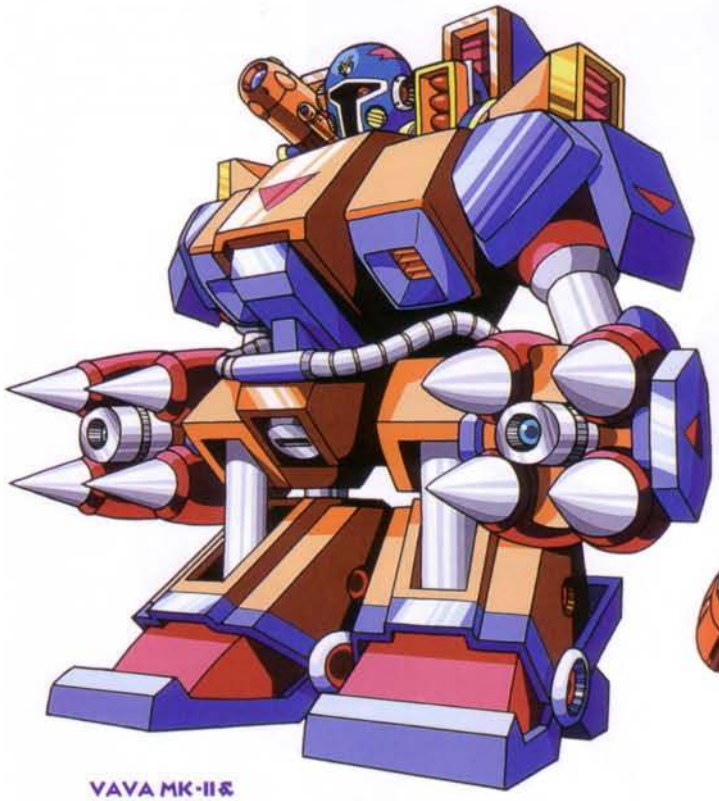
ボルト・クラゲール

VAVA MK-II

「このころはイラストも任せることが多かったんやけど、
VAVAは自分でも気合い入れて描いたのを覚えてる」（稲船）



シグマ



VAVA MK-II&
ブラウンベア

「ブラウンベアも入ってすぐに描かせてもらったイラストですが、
難しかった記憶がありますね」（コマキ）

カイザーシグマ

「最後に僕の方にカイザーシグマが回ってきて、『なんか、ゴチャゴチャしたのを描いてくれ』って言われて（笑）」（吉川）
「『X1』のウルフシグマもやってるし、ゴチャゴチャ担当ですね（笑）」（加治）

ロックマンX4
PS/SS 1997/08/01
PC 1998/12/03

レプリロイドだけの軍隊「レプリフォース」。イレギュラーハンターとは協力関係にあった彼らだったが、最高司令官「ジェネラル」をリーダーとし、突如クーデターを起こす。イレギュラーハンター司令部は、レプリフォース全体をイレギュラーと認定。エックスとゼロに出撃命令を下した。

「従来のメインイラストって、キャラは多いし、全体的に彩度も高くて、派手なんですよね。『X4』ではハードも変わったので、何となく"高級感"を出したいなと。それでキャラの数を絞ったり、後ろの方はペインターでちょっとタッチつけたり、いろいろやってみました」（末次）

ROCKMAN X4

エックス

ゼロ

「『X4』では、基本的に俺はプロデュースに専念してて、ゲーム用のデザインは『X1』『X2』の田崎たちに任せてます。ゼロだけはいじらんといて、って頼んで（笑）」（稲船）

アイリス

カーネル

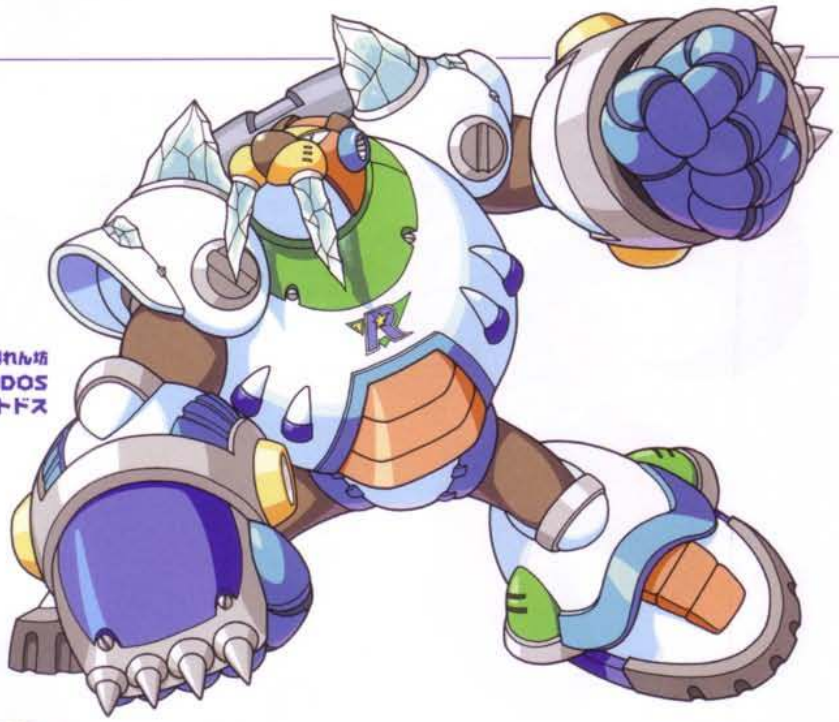
ダブル

ジェネラル

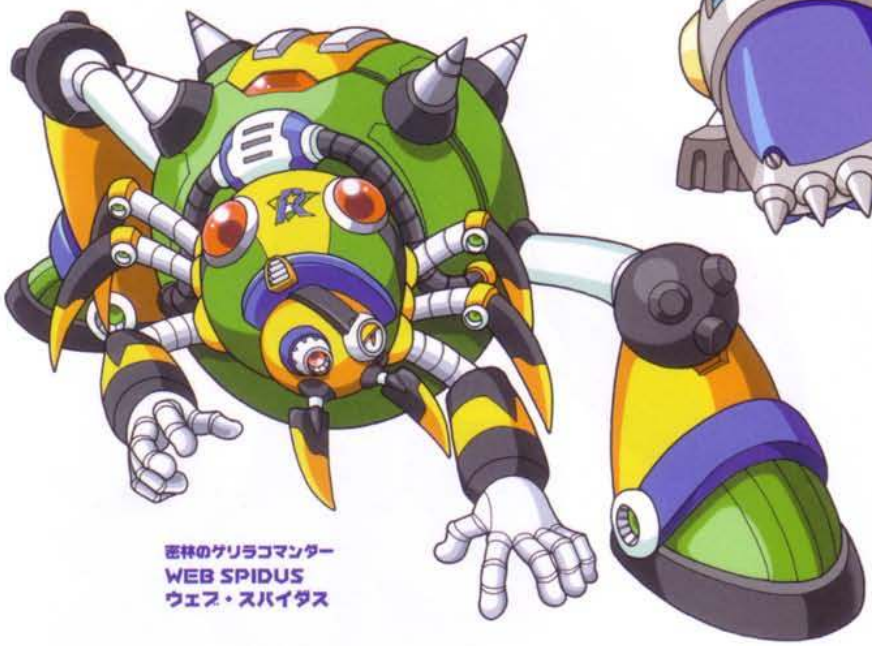
シグマ

「『X4』からイラストは描いてないんだけど、ストーリーには全面的に関わりました。度合いとしては、『X1』の次くらいかな。レプリフォースの設定には、シグマのような完全悪というわけではなく、感情移入の余地を入れて。善と悪は完全には分けられない、みたいなメッセージを込めました」（稲船）

「それまでのロックマンシリーズのボスって、割と直立でファイティングポーズだけ取ってるようなイラストが多くて。『はい、写真撮影しまーす！』って言われてる感じの（笑）。なので『X4』では、キバトドスだったら拳で地面を叩くとか、スパイダスならクモっぽいポーズとか、それぞれの個性をちょっと入れてみました」（末次）

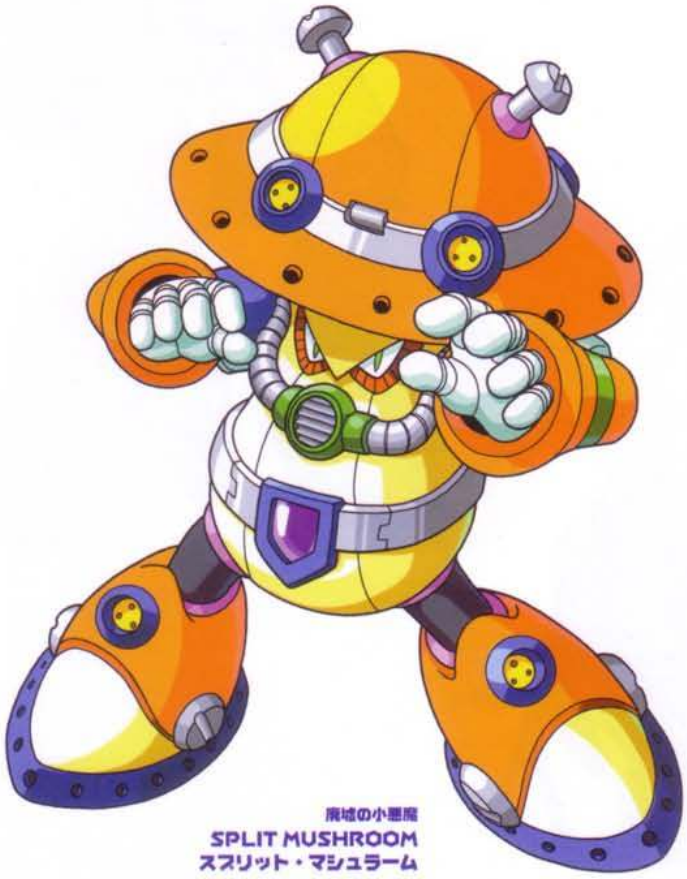


極北の暴れん坊
FROST KIBATODOS
フロスト・キバトドス



密林のゲリラコマンダー
WEB SPIDUS
ウェブ・スパイダス

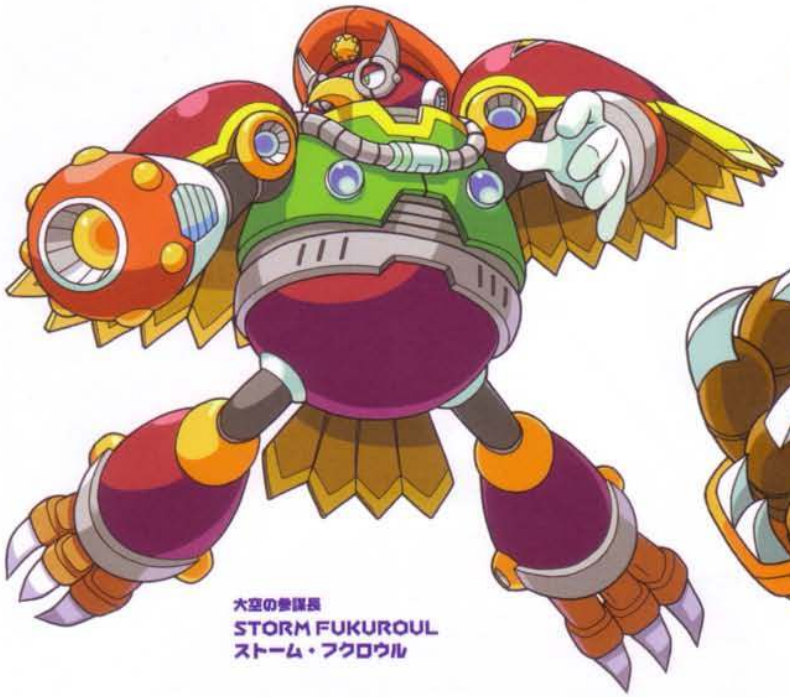
爆炎の武闘家
MAGMARD DRAGOON
マグマード・ドラグーン



廃墟の小悪魔
SPLIT MUSHROOM
スプリット・マシュラーム

アクア・デストロイヤー
JET STINGREN
ジェット・スティングレン

ネットワーク・ガーディアン
CYBER KUJACKER
サイバー・クジャッカー



大空の参謀長
STORM FUKUROUL
ストーム・フクロウル

鋼の破壊王
SLASH BEASTLEO
スラッシュ・ビストレオ

「「X4」はストーリーも重いので、従来のシリーズよりも、イラストの影の彩度を落としています。ただ、ボスはポーズを考えるのに時間をかけすぎて、色を塗る時間がなくなっちゃって。デザイン室の皆さんに塗っていただきました。だから、ボスに関しては割と影の部分の彩度が高いんですが……文句を言ってはいけませんね（笑）」（末次）

「ゼロがセイバーを構えて突っ込んでいるイラスト（上）は、自分でも好きなんですよ。実は若干等身がおかしいんですが、ゼロの格好よさは出せたかなと。逆にエックスが、もうちょっと格好よさを出せなかったかな、という心残りは少しあります」（末次）

「『X4』に関しては、『X5』以降のようなキャラクターデザインはやっていなくて、パブリシティ用のイラストを描いただけですね。アーマーにしても先にデザイン画があって、それを見ながら格好よく描くのに精一杯でした」（末次）

アルティメットアーマー

「アイリス、かわいそうでねぇ……。やっぱりストーリーが重いから、イラストでも切ない顔ばっかりしてるんですよ。そういうこともあって、「ソウルイレイザー」で再登場したときに、ちょっとだけ笑わせてあげたり。CDの描き下ろしでゼロとデートさせたりね。「X4」であまりにもかわいそうだったんで、いい目にあわせてあげたい！と思って」（末次）

ダブル（本性）

ライドアーマー・イーグル

ライドアーマー・ライデン

「サターン版パッケージのゼロは、別の人が描いています。僕の絵を見て描いてくれたので、見分けがつかないかもしれないですけど。僕は通常のメインイラストに加えて、限定版のスペシャルリミテッドパックもあったので、『もう無理!』って（笑）」（末次）

セガサターン版パッケージイラスト

「ゼロだけのサターン版パッケージは気に入ってんねん。普通は、パッケージに主役のエックスを入れないなんてやったらあかんけど、『サターンはマニアックなユーザー多いからいいやろ!』って言って（笑）」（稲船）

スペシャルリミテッドパック（限定版）
パッケージイラスト背景

ロックマンエックス ROCKMAN X5

ロックマンX5
PS 2000/11/30
PC 2002/05/24

「レプリフォース大戦」から数ヵ月後、コントロールを失った超巨大コロニー「ユーラシア」が、地球への落下を開始。激突を防ぐ手段は、旧時代のギガ粒子砲「エニグマ」でユーラシアを破壊するのみ。残り16時間――エニグマの再起動に必要なパーツを集めるべく、エックスとゼロが出動する。

「メインイラストは、キャラクターの紹介というよりも、エニグマや荒廃した大地なども描いて、本作のストーリーを説明するようなものにしています」（末次）

エックス

「『X5』から、僕はほとんど関わってないね。スタッフに言ったのは、『もう、これでシリーズ終わらせて』と。だから内容的にも、かなり終末感の漂うものになっているよね」（稲船）

ゼロ

シグナス

「単純に偉そうな感じにしたかったので、パーツをたくさんつけました。後でシグナスが椅子に座るシーンが出てきて困りましたが（笑）」（末次）

エイリア

ライフセーバー

「ライフセーバーは何人もいたり、やや人間味が薄いキャラなので、ボディの生身っぽい部分を減らすことで、そのへんを表現しています」（末次）

ダグラス

「現場で働く人の雰囲気を出すため、足にタイヤっぽいデコボコをつけています。あと、やっぱり技術者は二枚目じゃダメだろうってことで、ダンゴっ鼻に（笑）」（末次）

ダイナモ

「銃と剣を使うので、西部劇に出てくる騎兵隊をモチーフにしました。バスターがリボルバーのシリンダーみたいな形になってたり、色が紺だったり、足の側面に黄色いラインがあったり、バックルつきのベルトつけてたり……ですね。あとは銃と剣なので、エックスとゼロの要素を少し入れてあります」（末次）

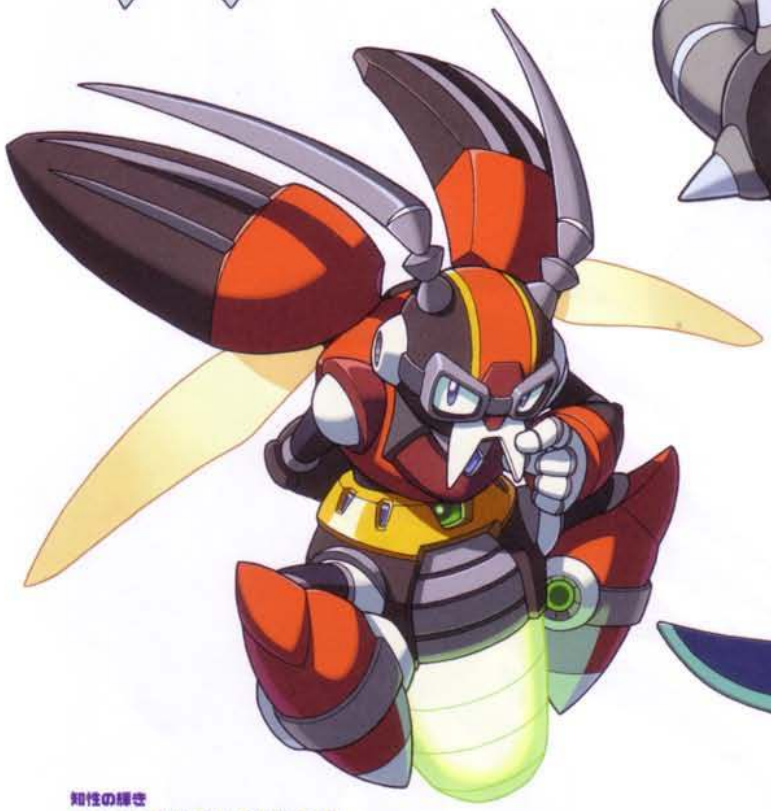
シグマ

暴走アイアンクロー
CRESCENT GRIZZLY
クレッセント・グリズリー

「建設業者のオッサンのイメージ。『親方！』って感じです。手にも重機を持って。鍛えているから首も太いんです」（末次）

超電磁の翼
VOLT KRAKEN
ボルト・クラーケン

「背中のラインなど、いかにも速そうな、スピード感のあるデザインを意識しました」（末次）



知性の輝き
SHINING HOTARUNICUS
シャイニング・ホタルニクス

「博士という設定があったので、それなら眼鏡とヒゲだろう！と。頭頂部の付近だけが赤いのは、髪がはげているというイメージですね」（末次）

大海の守護神
TIDAL MAKKOEEN
タイダル・マッコイーン

エアフォースプリンス
SPIRAL PEGACION
スパイラル・ペガシオン

真紅の幻術
SPIKE ROSERED
スパイク・ローズレッド

「下半身が鉢植えで、両手を挙げると、頭と合わせて「3輪の花」になる、みたいなイメージです」（末次）

忘れ去られし闇の戦士
DARK NECROBAT
ダーク・ネクロバット

「これは、もろドラキュラ伯爵ですな。右目はモノクル（片眼鏡）で、ちょっとキザな感じにして」（末次）

ジュラシックインフェルノ
BURN DINOREX
バーン・ディノレックス

「マッコイーン、ペガシオン、ディノレックスは日暮君にデザインしてもらいました。彼のボスは正統派なんですよ。無駄なパーツをつけず、シンプルかつカッコイイ。僕はずっ

シャドーデビル

「シャドーデビルは、最初に日暮君がデザインしたときは、銀色の『メタルデビル』だったんですよ。その後、目の周りの光っている部分を強調するために黒くなりました」（末次）

ランダ・バンダ

フォースアーマー

ファルコンアーマー

「ファルコンアーマーは日暮君がデザインしたんだけど、その名の通り胸の部分がクチバシで、背中には翼があって、腕はカギツメで。だからポーズも、胸を突き出して飛ぶポーズになっていますね」（末次）

ガイアアーマー

「胸板を強調しつつ、ラインも直線基調で、パワー系の硬そうな感じを出しました。鈍重な部分もあるので、頭は『イナズマン』に出てくる『サナギマン』っぽく（笑）。個人的に、『X5』のメインはファルコンだと思ってたので、ガイアはその引き立たせ役みたいな感じでデザインしました」（末次）

「X シリーズの初期からよくできているなと思ったのが、エックスとゼロの関係です。僕の勝手なイメージなんですが、エックスは最初は負けるけど、だんだん成長していって最終的には勝つ。その姿がプレイヤー自身と重なる。一方、ゼロもエックスのそういう強さを知っているから、B 級と特 A 級でも、お互い認め合っている。そういうことを想像しつつ描くと、グッと感情移入できますね。夜中に誰もいないのを確認して、「クーッ、カッコイイぜおまえら !!」なんて、浸って涙しながら描いてました」（末次）

ライドアーマー・ライデン

ライドチェイサー・アディオン

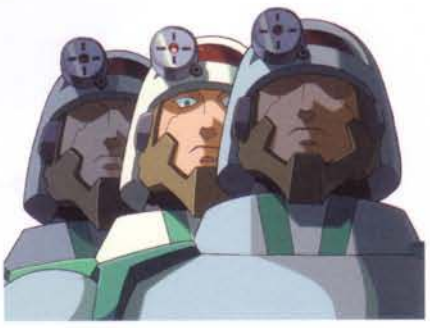
レプリロイドたち

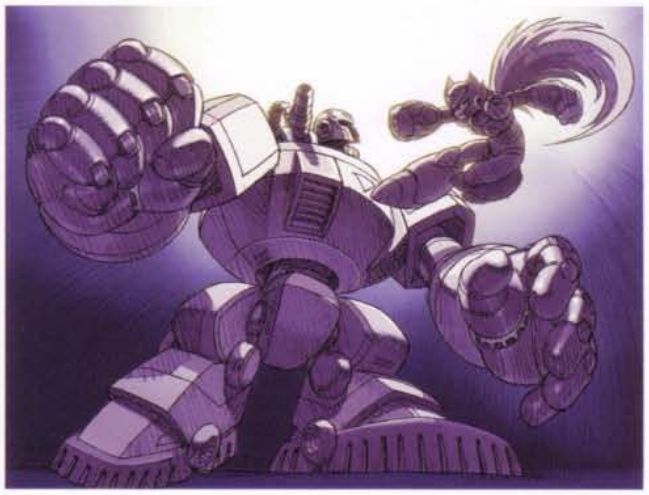
「エンディングに登場するレプリロイドたちはエックスの部下なので、ボディのデザインもシンプルにして。エックスも下働きのころはこんな感じだったのかな、とか想像しながら。スタッフ内では、『このパチモンくささ、いいねぇ !』と大ウケでした（笑）」（末次）

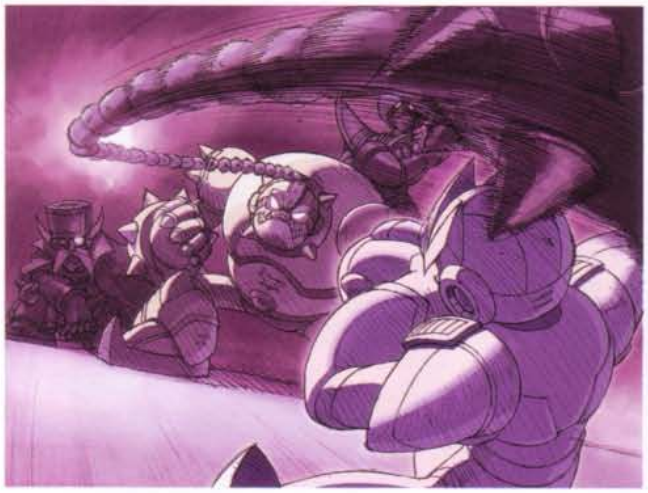
「オープニングの回想シーンでは、愛を放ちました！ゲームの画面はドット絵であっても、プレイヤー一人一人の脳内ではキャラクターが生き生きと動いて、カッコイイシーンが展開されていたと思うんです。それを何とか絵にしたいなと。発売後に、ここをビデオに撮って何度も観てくれたというファンがいて、苦労した甲斐があったと思いました」（末次）

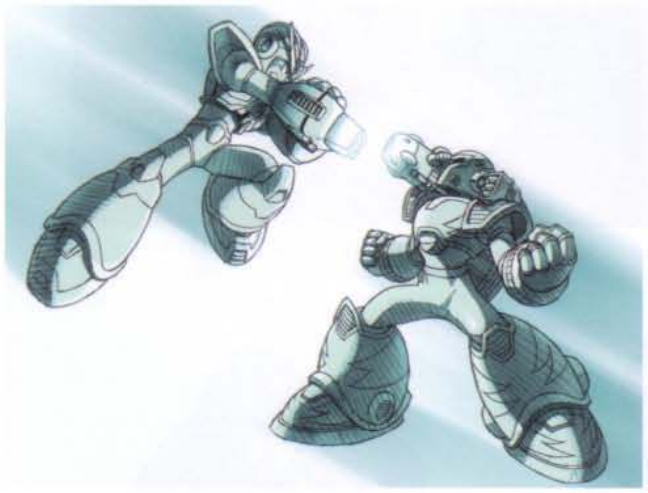
アイリス（回想）

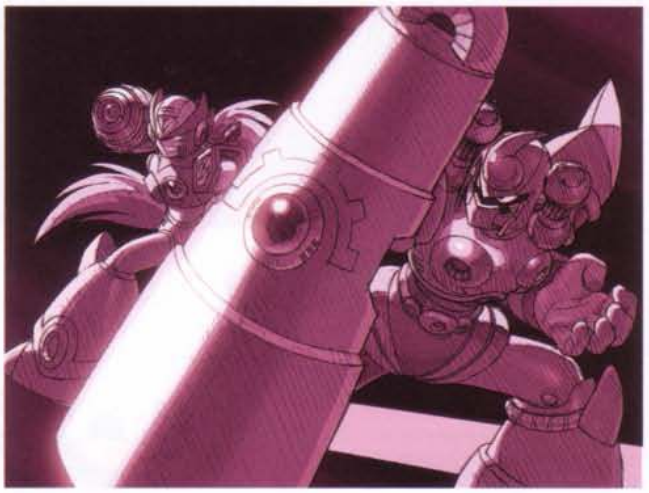
「X シリーズのヒロインは、アイリスなの？エイリアなの？って話がありますけど。個人的には、エイリアはヒロインというより、『お姉さん』のイメージですね。ゲーム的にも、プレイヤーをナビゲートする役割を持っていますし。一方のアイリスは、ヒロインといっても『X4』で死んじゃいますからね……」（末次）











回想シーン（オープニング）

ロックマンエックス
ROCKMAN X6

ロックマンX6
PS 2001/11/29

「メインイラストに関しては、キャラクターを全員入れると絵としてゴチャゴチャしてしまうので、ゲイトやアイゾックなどは外しています。それよりも『ゼロのセイバー、もらいました！』っていう（笑）、本作のテーマを強調しました」（末次）

ゼロの犠牲により、コロニーの地球衝突を免れてから3週間。レプリロイドたちが荒廃した地球の復興作業に当たる中、消滅したはずのイレギュラーが再出現。真相を突き止めるべく、エックスはゼロの形見のセイバーを手に戦場へ向かう。

ゼロ

エックス

「『X5』で終わらせたつもりが、続けることになって。ファンにはちょっと悪いけど、自分としてもコントロールできない方向に、シリーズが行き始めていたね。今は見直しを図って、ロックマンというタイトルを、もっともっと大事にしていこうと思っています」（稲船）

シグナス

エイリア

「『X6』ではエイリアの昔の話が出てきますが、そのときは髪を下ろしたりして、時系列の違いを表しています。ただ、後の『X8』になると、また下ろしてしまっているんですけど（笑）」（末次）

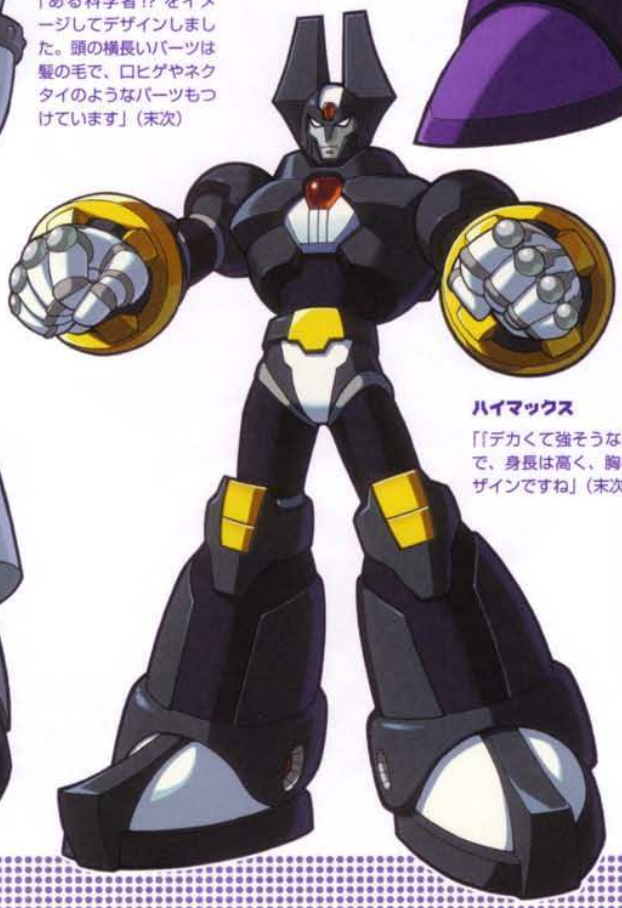
ダグラス

ゲイト

「科学者のイメージを持たせつつ、戦闘形態も含めて個人的には結構格好よくできたと思うので、それ以降登場しなくなったのはちょっと残念でした。サントラCDのイラストでも描いてます（笑）」（末次）

アイゾック

「ある科学者!?をイメージしてデザインしました。頭の横長いパーツは髪の毛で、口ヒゲやネクタイのようなパーツもつけています」（末次）



ハイマックス

「『デカくて強そうなやつ』ということだったので、身長は高く、胸板を強調して、闘士型のデザインですね」（末次）

「どのボスもコンセプトは割とシンプルで、素直にデザインしてますね。例えば、コマンダー・ヤンマークはヘリコプターとそのパイロット。メタルシャーク・プレイヤーは足の部分の形で、サメのガブッとかみつく口を表現したりしています」（末次）

COMMANDER YAMMARK
コマンダー・ヤンマーク

BLIZZARD WOLFANG
ブリザード・ヴォルファング

BLAZE HEATNIX
ブレイズ・ヒートニックス

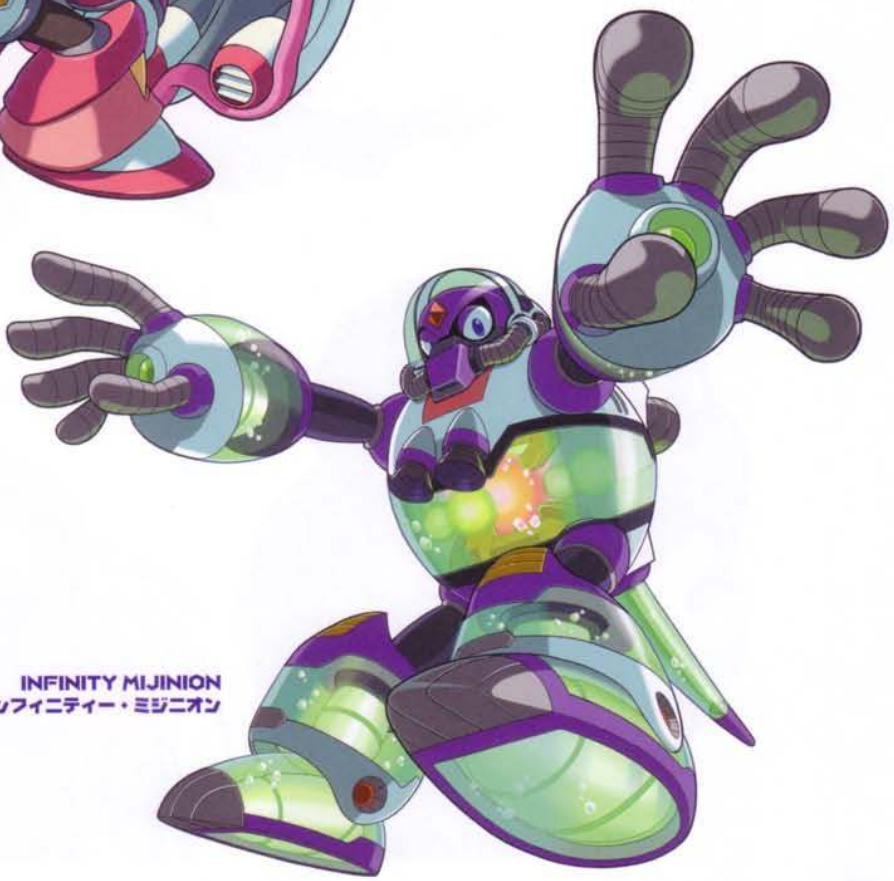
METALSHARK PLAYER
メタルシャーク・プレイヤー

「「X6」のときは、とにかくスケジュールがキツくて……。企画からデザイン用の仕様書が上がってきて、『へー、今回はこんなボスが出るんだ～』とか思ってたら、そこに広報の人がやってきて「末次君、そろそろ印刷用の絵、くれない？』と。そこから先は聞くも涙、語るも涙、でございます（笑）」（末次）

RAINY TURTLOID
レイニー・タートロイド

GROUND SCARAVICH
グランド・スカラビッチ

SHIELDNER SHELDON
シールドナー・シェルダン



INFINITY MIJINION
インフィニティー・ミジニオン

「X シリーズも 6 作目まで来たということで、フンコロガシとかミジンコとか、モチーフも変わったものが増えてきて。デザインする側としては、『ほう、今度はミジンコで来たか!』みたいな感じで、面白かったですよ（笑）」（末次）

ゲイト（戦闘時）

「金色って、ありがちだけどあまりいなかったよね、というところで。怒るとヘルメットの角？がピシッと起き上がるイメージ。額のひし形をヒザや体の各部に持ってきて、ちょっと強調しています」（末次）

ダイナモ

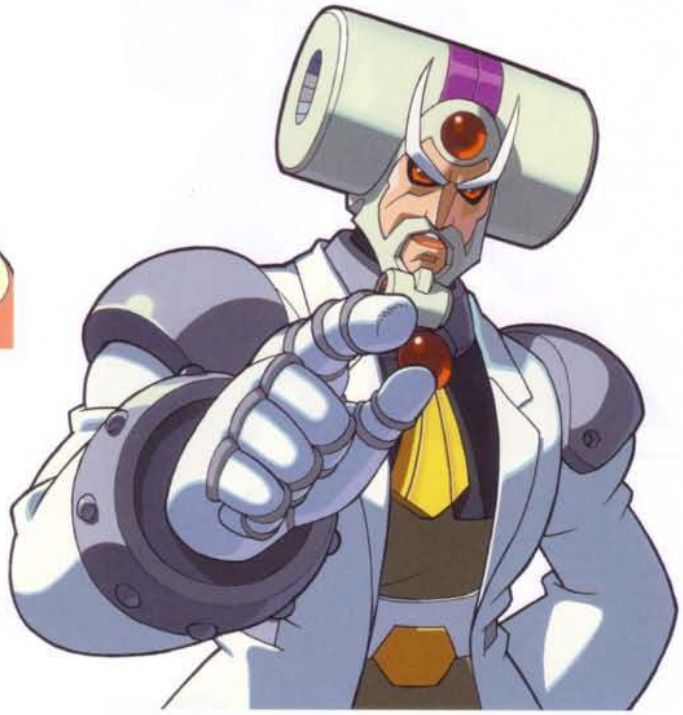
シグマ「今回のシグマは完全に復活できていないという設定なので、そのままのイメージで、ボロボロになっています（笑）」（末次）

ブレードアーマー

「バスター部分は弓っぽい形で、開くとブレードの“つば”に変わるイメージです。あと普通、クリスタルというかコアのようなパーツは、“大事なもの”として真ん中へんに置くんですけど、ここでは末端に持ってきて、キレイさを出してみました」（末次）

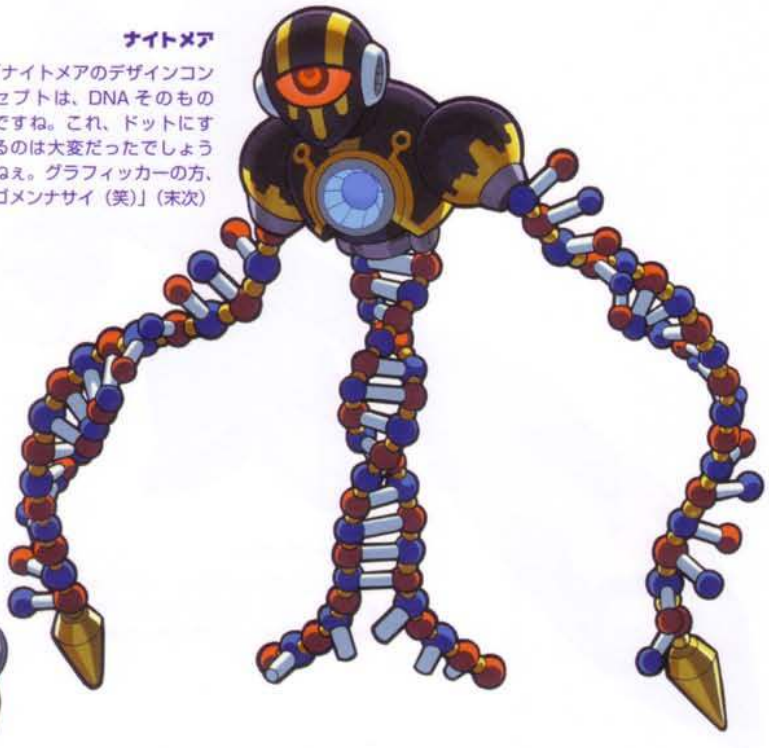
シャドーアーマー

「鎖かたびら風の胸元など、わかりやすく『忍者です!!』と（笑）。切り込みの入り方などは、ステルス戦闘機をイメージしてみました」（末次）



ナイトメア

「ナイトメアのデザインコンセプトは、DNAそのものですね。これ、ドットにするのは大変だったでしょうねぇ。グラフィッカーの方、ゴメンナサイ（笑）」（末次）



レプリロイドたち

「助けを求めるレプリロイドたちの中に、ひそかに『サイバーミッション』に登場したミディの色違いがいますね（笑）。ちょっとしたお遊びであります」（末次）

「ゲームのお仕事って、特にファンレターとか来るわけでもないので、ちょっと切ない気持ちになることもあるんですけど（笑）。ただ、以前海外に行ったとき、向こうのゲーム雑誌にXの投稿イラストが載っていて。『地球の裏側の子供が、僕の絵を真似て描いてくれている!』ということに、しみじみうれしくなりましたね」（末次）

ロックマンX7
PS2 2003/07/17

平和的解決の道を求め、一線を退いたエックス。彼が抜けて弱体化したイレギュラーハンターに代わり、非合法にイレギュラーを倒す自警集団「レッドアラート」が活動を始める。そんなある日、事件現場に急行したゼロは、イレギュラーハンターになるためレッドアラートを脱走してきたという、アクセルと出会うのだった。

ロックマンエックス
ROCKMAN X7

エックス

ゼロ

「『X7』は、アクセルのデザインで相談に乗ったくらいやね。「新キャラ出すなら、シルエットだけ気をつけてね」と。ロボットって、シルエットにするとどれも似通って見えてしまいがちなんです。自分もエックスとゼロをデザインするとき、シルエットの差別化をすごい意識したんで。だからアクセルも、頭に突起をつけたり、ハンドガンを持たせたりね」（稲船）

アクセル

「アクセルは、もともと善玉ではないという設定があったので、顔に傷があったり、黒を基調にしたダークなイメージでデザインしました。ただ、生まれ自体はエックスやゼロより後になるので、髪型や顔つきといった部分で、若さや幼さを表現しています」（吉川）

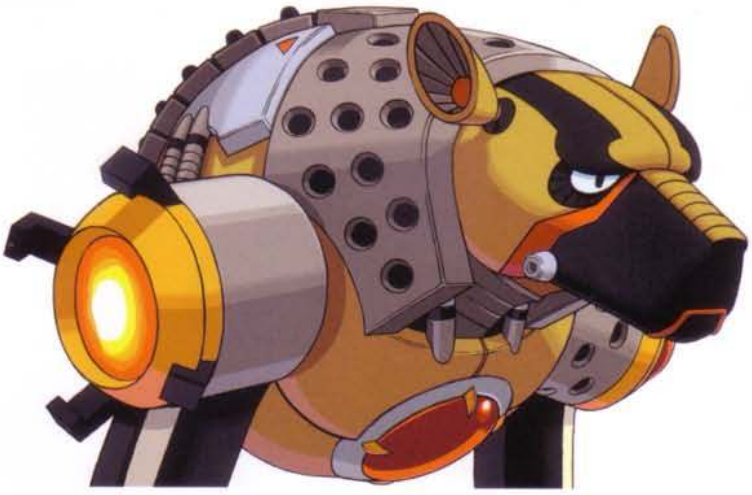
シグナス

レッド

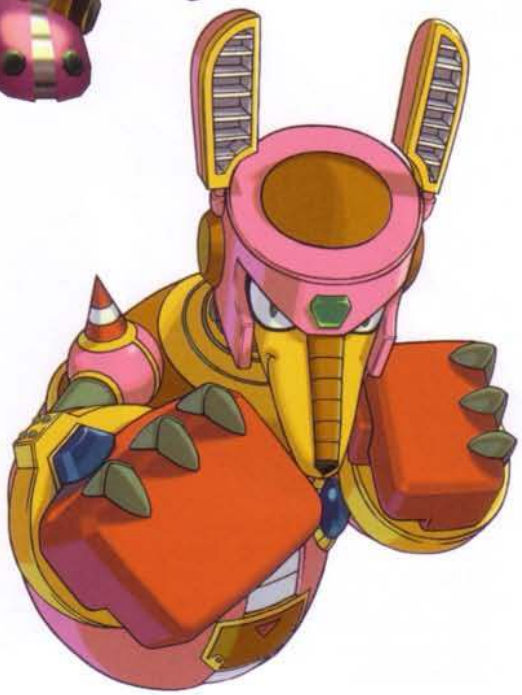
「レッドは死神をイメージしてデザインしました。鋭利な鎌や、目のクマで悪魔的な印象を出して。各部の白いラインは骨のイメージですね。それと定番ですけど、お腹の部分が顔になっていて、尖った両肩が角に見えるようになっています」（吉川）

エイリア

シグマ



無垢な暴れん坊
VANISHING GANGARUN
バニシング・ガンガルン



狂乱の炎纏いし戦士
FLAME HYENARD
フレイム・ハイエナード

「当初『X7』では、『ポリゴンに適したボスデザイン』というのが必要になると考えていたんです。でも実際には、なかなかうまくいかなくて。それでどちらかというと、本来のXシリーズ、特に『X1』のコンセプトに忠実なイメージを出したいと、個人的には思っていました」（吉川）

踊る螺殺者
TORNADO DEBONION
トルネード・デボニオン

最速騎血漢
HELLRIDE INOBUSKI
ヘルライド・イノブスキー

蒼海からの遠隔者
SPLASH UOFLY
スプラッシュ・ウオフライ

電子迷宮の管理者
SNIPE ARIQUICK
スナイプ・アリクイック

深緑の革新鉄人
SOLDIER STONEKONG
ソルジャー・ストンコング

「僕はストンコングのデザインを担当したんですが、『X1』や80年代のロボットアニメとかが持っていた、子供に喜んでもらえるような洗練されたデザインを意識しました。できれば自分としては、このストンコングをきっかけとして、他のスタッフにもイメージを広げてもらえればなと思ったのですが……。『X7』に参加したのが途中からだったので、それはちょっと間に合わなかったですね」（吉川）

黒翼の好敵手
WIND KARASTING
ウィンド・カラスティング

「僕は『X7』には途中から参加しました。主に主要キャラのデザインと、モデリングの監修です。すでにプロジェクトは走っていたので、今までのイメージを継承するということで、『X6』までを担当した末次さんのデザインを再現する方向性で進めました」（吉川）

グライドアーマー

「僕自身 X シリーズが大好きなんで、「X7」はいろいろ思うところのあるタイトルでした。僕としては、3D にするなら、できればコンセプトを一回見直してほしかった。「X1」が生まれたときに考えられたことを、もう一度考えてほしかった。ただ、すでにそういうことを置き去りにしたまま、3D に進んでしまっていた部分があって」（吉川）

「個人的には、「X7」のような 3D はやるべきじゃなかったと思う。3D というのは絵的な表現であって、ゲーム性まで 3D に "しなきゃいけない" ってことはない。「X7」で、スタッフもそのことに気づいたんだろうね。だから次の「X8」では、グラフィックは 3D だけど、ゲーム性はロックマン本来の 2D に戻っている」（稲船）

ロックマンエックス
ROCKMAN X8

ロックマンX8
PS2/PC 2005/03/10

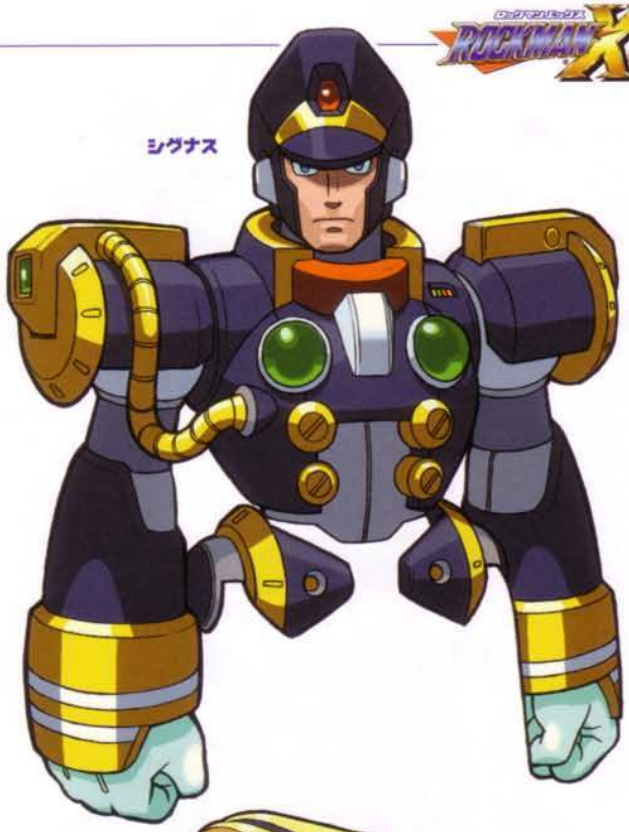
地球の荒廃は止まらず、人類は生存の途を宇宙へと求めた。衛星「ムーン」への移住は、軌道エレベーター「ヤコブ」の完成により本格始動。DNAを元に誰にでも変身できる「新世代型レプリロイド」の多くが、基地建設のためムーンへ送られた。だが、彼らはその性能と引き換えに、シグマのDNAをコピーしていた。そして勃発する反乱——。事態究明のため、エックスは仲間とともに宇宙へ向かう。

エックス

ゼロ

アクセル

シグナス



「「X7」でお手伝いした流れで、「X8」はメインで担当することになりました。絵柄的には、あまり僕の色は出したくなかったんですが、いろいろ新しいコンセプトを表現しようとしていく中で、腕や足が細くなったり、従来とは異なるデザインになっています」（吉川）

エイリア

バレット

ライト博士

レイヤー

「「X8」のキャラクターやメカは、「もし、これがおもちゃになったとしたら？」というのをコンセプトにリデザインしています。例えば、ブリスターに入ったフィギュアとして発売されたとして、手に取ったときのまとまり感だったり、動かしたときの気持ちよさだったり。頭の中で『ここはリボルテックかな？二段関節かな？』とか、ジョイントの構造も想像しながら。そんな感覚が、「ポリゴンでの表現しやすさ」にスライドできそうだと思ったんです」（吉川）

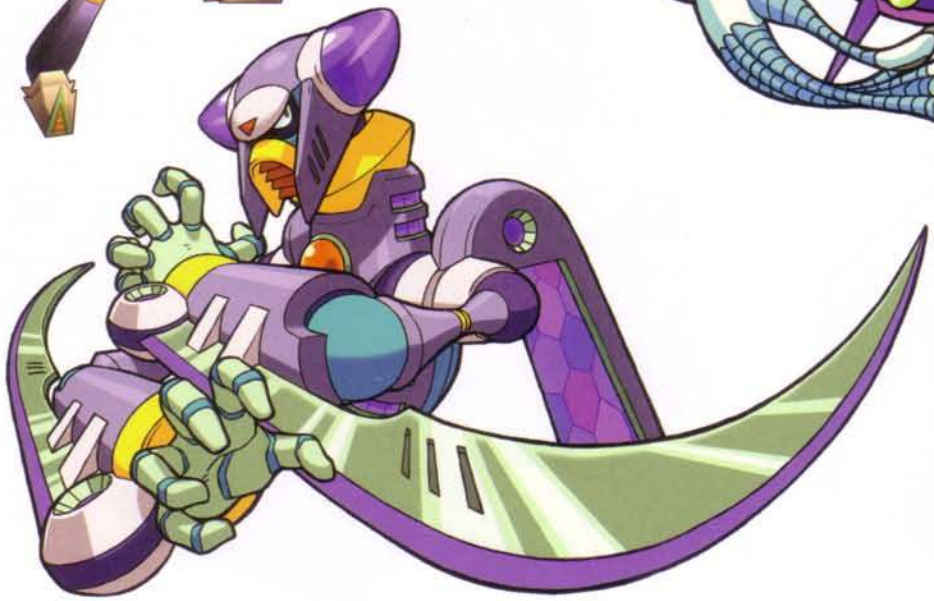
電脳深部からの刺客
OPTIC SUNFLOWARD
オプティック・サンフラワード

時空間の蛮曲者
GRAVITATE ANT-ONION
グラビテイト・アントニオン

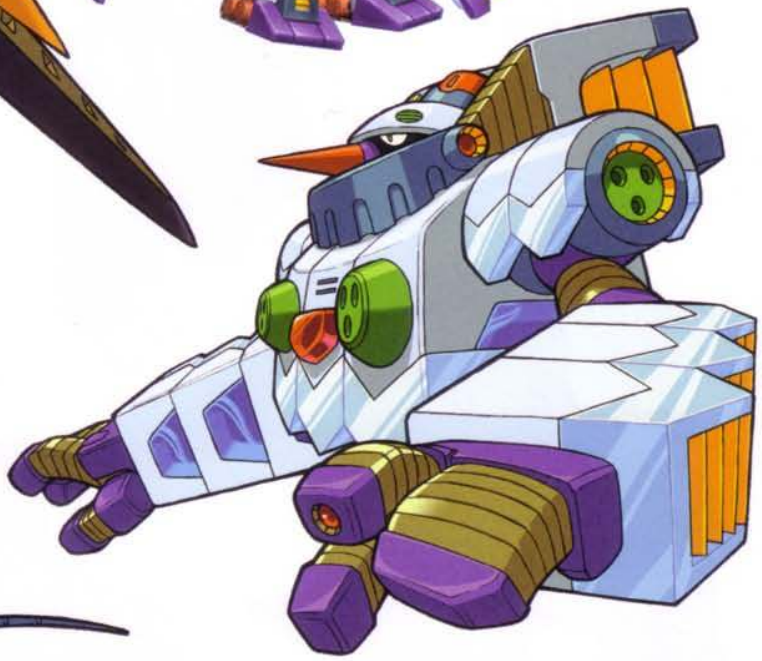
「『X8』のボスは、８体すべて僕がデザインしました。もしかしたら、これはＸシリーズ初かもしれませんね。もともと『X8』の話が来たときに、「ちょっと勝手なことをするかもしれないけど、僕なりの考え方を出してもいいですか」って聞いたんです。それでOKが出たので、じゃあちょっと暴れてやろうか！と（笑）」（吉川）

闇に潜む凶刃
DARKNEID KAMAKIL
ダークネイド・カマキール

高電圧の導流者
GIGABOLT DOKRAGEN
ギガボルト・ドクラーゲン



永久凍土の番人
ICE・SNOW YETINGER
アイスノー・イエティンガー



灼熱の鶏冠
BURN KOKEKOKKER
バーン・コケコッカー

「ボスのデザイン自体はシンプルに、僕が大好きな『X1』のイメージを踏襲しています。ポリゴンとフィギュアの感覚を忘れずに、稲船さんや加治さんに教えてもらったことも全部盛り込んで、必死にデザインしました。結果的に満足の行く仕事ができたので、『X8』のボスは全部気に入ってます！」（吉川）

堕ちた森の巨人
BAMBOO PANDEMONIUM
バンブー・パンデモニウム

筋肉に棲む森
EARTHROCK TORIROVICH
アースロック・トリロビッチ

ルミネ

「従来の人型キャラクターと差別化するため、ヘルメットをなくしました。新世代レプリロイドということで、より人間に近いイメージを持たせようと。最終形態は天使のイメージです」（吉川）

シグマ

「『X1』のシグマが持っていたブレーンな迫力を踏襲しています。ただ、一ヵ所こだわりがあってですね。従来のシグマは描く人によってアゴの形が違ってたんですよ。それが気に入らなかったので、「これがシグマのアゴ決定版だ！」というのを、僕が決めさせていただきました（笑）。最終形態は悪魔のイメージで、ルミネの天使と対になっています」（吉川）

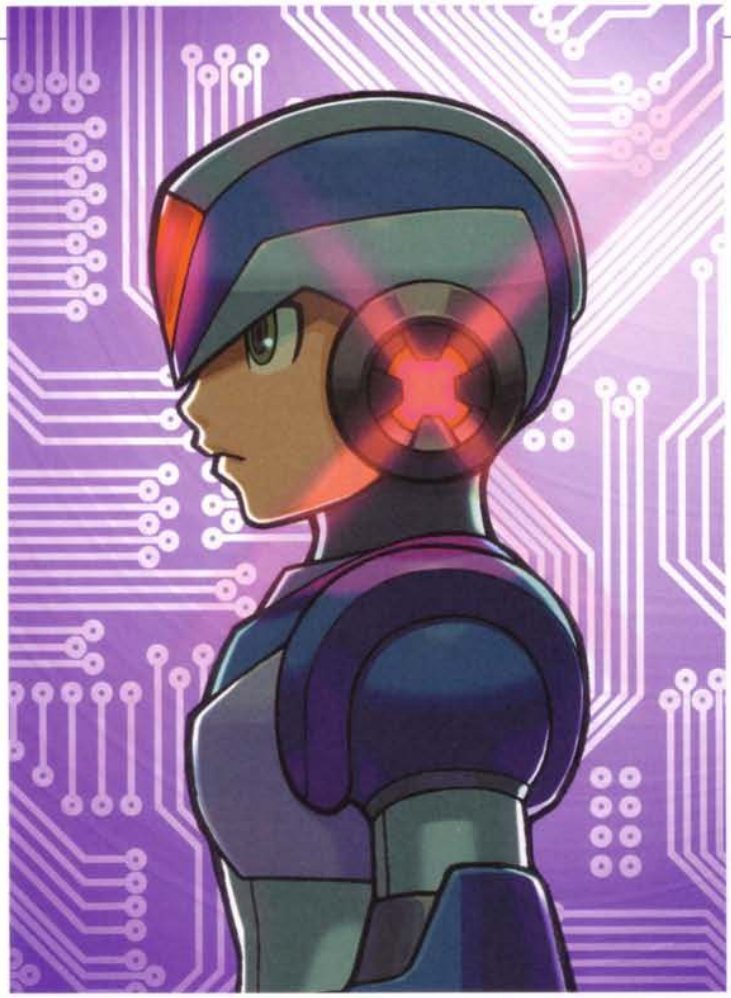
VAVA V

「ミリタリーマニア的な狂気を前面に出しました。独自のエンブレムは、どこにも所属していないことのアピールです。「俺一人部隊」みたいなね（笑）」（吉川）

「すごく真剣に、パワフルに、正面から立ち向かう実直なエックス。まじめそうに、きれいに剣撃の軌跡を描くゼロ。そして、メチャクチャに撃ちまくっているアクセル。３人のヒーローの個性を、なるべくストレートに伝えようと思って描きました」（吉川）

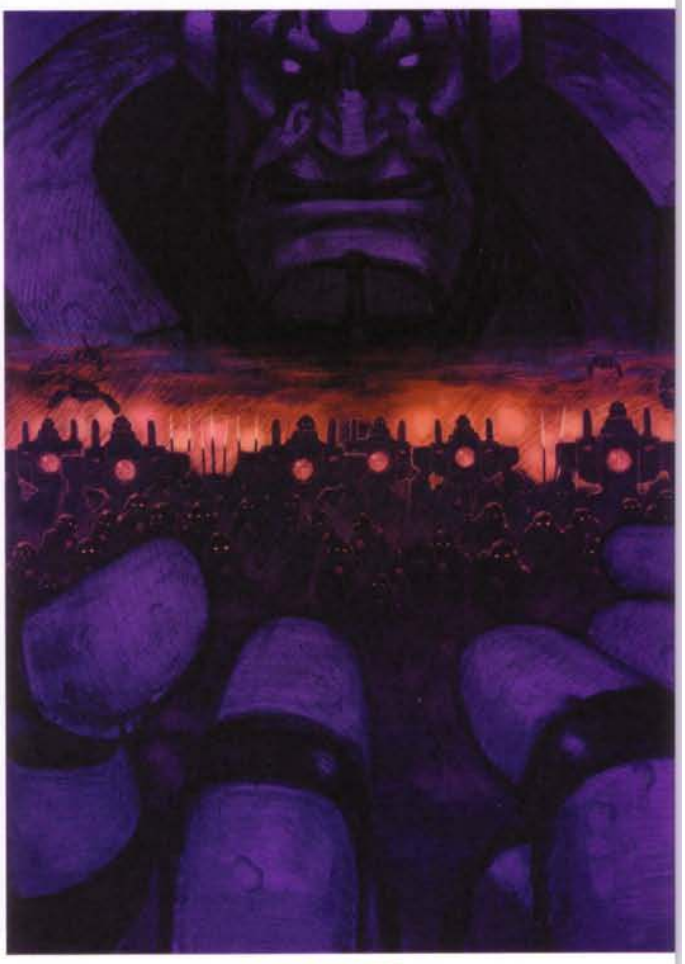
「Xシリーズって、『男の物語』というイメージがあったと思うんですよ。でも女性キャラというのは、やはりいれば喜んでもらえるものですし。商品としては、みんなに好きになってもらえる、喜んでもらえる要素がいっぱい欲しかったんです」（吉川）

「パレットはポヤッとしたキャラなのでパステルカラー、レイヤーは神秘的な印象を与える色ということで紫に。エイリアに関しては、それまで男の世界ということで色気を抑えてた部分もあると思うんですけど、「X8」では髪型とかも、とにかくかわいくしました」（吉川）



タイトル画面イラスト

「「X8」も、僕はそんなに関わってないね。基本的に中途半端な関わり方はしたくないんで。もし口を出すなら、全部に関わりたいし。だから「X8」のデザインにしても、足を細くしたり、今風にしてもいいですか、ってスタッフに聞かれたんで、もう「自由にやってください」と。自分たちがそれでいいと思うんであれば、思い切りやってください、とだけ言いました」（稲船）



メインイラスト背景

「できるだけストーリーを一枚の絵にぶち込みたい、というのが僕がメインイラストを描くときのテーマです。背景にいるのはシグマなんですが、完成版（178 ページ）ではその上にルミネのシルエットが重なって、もっと悪いやつがいる、ということを暗示しています」（吉川）

雑誌表紙用イラスト

「メインイラストは、前にいるエックスもセルっぽく塗るのではなく、ペインターを使って。絵全体で統一感、高級感のようなものを出せないかな、という試みでした。ただやっぱり、もうちょっとパリッとした色使いの方が、作品に合ってたかもしれませんね」（末次）

ロックマンX サイバーミッション

ロックマンX サイバーミッション
GB 2000/10/20

何者かにハッキングされた、イレギュラーハンター本部「ハンターベース」のマザーコンピューター。一瞬のうちにデータが書き換えられ、偽りのデータによって世界は混乱に陥っていった。過去のデータをよみがえらせた見えない敵に、司令部からの出撃命令を受けたエックスが立ち向かう。

エックス

ゼロ

ミディ

「ミディとテクノは双子なので、ミディのヘルメットを横に回すと、テクノのヘルメットになるという仕掛けです。各部のラインも、ミディはいい子なので丸っこく、テクノは性格がキツイので鋭角的に。あと個人的な解釈ですが、Xシリーズの伝統として、悪いやつは生身の部分が黒い！ゼロが黒いのも、彼が「ワイ○○ナン○○ズ」だからでしょう!?」（末次）

テクノ

ザイン

「これは単純に、企画から鎧っぽいキャラが欲しいと言われたので。ザインは重装甲、ギーメルはちょっと軽装な感じです。ゲームボーイのドット数を考えると、ちょっと複雑にしすぎたかな、とも思うのですが……あの小さいドットで、ちゃんと動いてるのがスゴイ!! ドット職人の"匠の技"に感動です」（末次）

ギーメル

「ゲームボーイソフト
ージって小さいので、
かいメインイラストよ
ャラクターのアップが
ある方が映えるかなと
クスもゼロも使えるよ
スも出るよ」という本
を表現しつつ、ですね

ロックマンX2 ソウルイレイザー

ロックマンX2 ソウルイレイザー
GBC 2001/07/19

レプリロイドのプログラムが突如、消えてなくなる……。魂を抜かれたかのように、二度と動かない鉄クズに変わってしまうこの現象は、「イレイズ」と呼ばれ恐れられた。そしてついに、大量のレプリロイドがイレイズされる事件が発生。真相を調査するため、エックスとゼロに出撃命令が下る。

エックス

ゼロ

アイリス

「またアイリスが描けてうれしかったです！ただ、「X4」で死んでしまっているので、それよりも過去の話であることを示すために、いろいろデザインを変えています。見習いだったころは、まだベレー帽かぶってないだろう、とか。制服もセーラー服っぽくして、若い女学生のような雰囲気を出しています。あと、胸も「X4」に比べると、やや成長途上だったり（笑）」（末次）

ベルカナ

「本作オリジナルの敵キャラクターですが、ベルカナは魔女で、ガレスは騎士。『中世』というモチーフが、『サイバーミッション』のザイン＆ギーメルと共通していますね」（末次）

ガレス

「ガレスは「ライオンと騎士」ということで発注が来たんですが、ライオンの方は本編に出てきません。設定としていつもは連れてるんだけど、ゲームには出てこないと思ってください（笑）」（末次）

ROCKMAN X COMMAND MISSION
ロックマンエックス コマンドミッション

「『ロックマンXでRPG作れ』って言われたんやけど、Xはアクションゲームだからこそって思ってたし、『やらん』と。だから、これは俺はやらんで、お任せです」（稲船）

「ある日の企画マンとのやり取りで、『パッケージ、どんな絵にしましょう?』『RPGっぽいのにして』……さっぱりわかりません!! ……で、何とかひねり出した絵を見せたら『おお〜、RPGっぽい!』……ホントかよっ!?」（日暮）

ロックマンX コマンドミッション
PS2/GC 2004/07/29

レプリロイド工学に革新をもたらした未知の鉱物「フォースメタル」。そのフォースメタルを採掘する施設として、人工島「ギガンティス」が建造された。島の運営が順調に進む中、突如「リベリオン」を名乗る者たちが反乱を起こす。政府は首謀者の「イプシロン」をイレギュラーと断定し、イレギュラーハンターチームを派遣した。

「『X1』のオープニングから、『無限の可能性とともに無限の危険性をもはらんだ"未知数"のエックス』と、それを名前の通り『"無"に帰すゼロ』の二人の、単なる正義のヒーローではない、ある種ダークヒーロー的イメージを強く押し出して描きました。結果は賛否両論で、『『自己表現』と『ユーザーの求めるもの』を両立させるのがプロ』という基本を再確認させてくれたタイトルです」（日暮）

エックス

ゼロ

アクセル

スパイダー

シナモン

マリノ

リディアス

「『X7』をプレイして感じていた、アクセルの『子供っぽさ』をうまく出せた気がして、気に入ってます。余談ですがゲーム中、マリノの名前のイントネーションが思っていたのと違って驚きました。皆さんはどうなんでしょう？」（日暮）

マッシモ

ナナ

「いただいたデザイン画で、ナナが一番かわいく描かれていたので『デザイナーのこだわりなのかなあ』と思い、イラストの方もそうしたつもりですが、どうでしょうか？」（日暮）

ガウディル博士

アル

ジャンゴー

ホーンド

「個人的にRPGは苦手なジャンルで、途中でやめてしまうことが多いのですが、このゲームの戦闘システムはテンポがよくて、最後まで遊べました。さすが、『X1』の企画マンだ！と感動しましたね」（日暮）

Dr. サイケ

ジェントラー

エンシェンタス

「エンシェンタスの指、本当は４本だったんですが、倫理問題で「指５本に直して！」と電話が。手、いくつあると思ってるんじゃ～！」（日暮）

イプシロン

スカーフェイス

ボロック

フェラム

シャドウ

ゴッドリディアス

「若いスタッフもおもちゃが大好きで、机にもフィギュアが並んだりしてて。だから彼らがデザインしたら、聞いてみるんですよ。『おまえ、それがおもちゃになったら欲しい？』って。もし面白くないデザインしてたら、『いや、ちょっと……いらないですね』とか答えるでしょ。『じゃあ、欲しくなるようにして』と（笑）」（吉川）

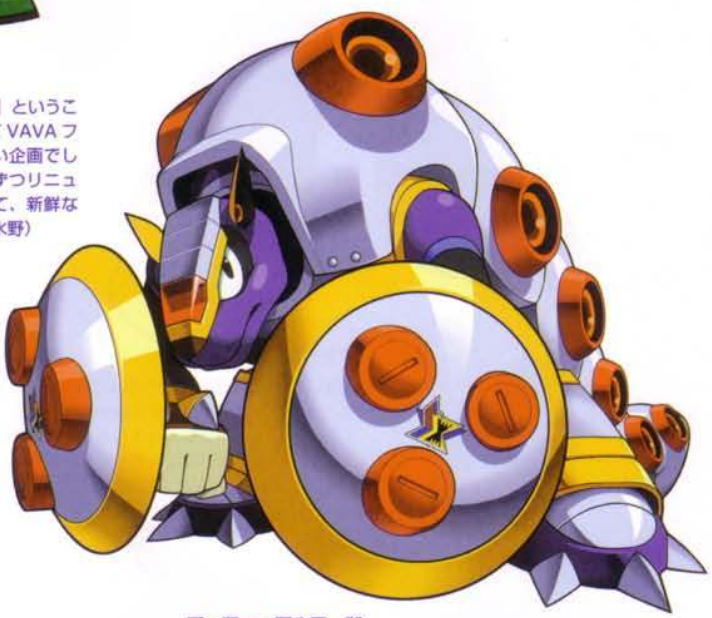
「個人的にも、オリジナルの『X1』が大好きだったので、参加できてうれしかったですね。シンプルだけど奥深いゲーム性があり、デザインもそれに基づく強調がされている。シリーズ中でも、それが一番わかりやすいのが『X1』だったと思うので」（吉川）

「コンセプトを用意した後、実際のデザイン作業は若いスタッフに任せました。ボスに関しても、今回『変わった』ということが感じられるように、微妙にリファインしてもらって。マンドリラーの腕がドリルになってたり、とかですね」（吉川）

ランチャー・オクトパルド

スティング・カメリーオ

「『まさかのVAVAが参戦!?』ということで、ロックマンX、そしてVAVAファンの僕にとってはうれしい企画でした。ボスのデザインが少しずつリニューアルされていたのもあって、新鮮な気持ちで描いてましたね」（水野）



アーマー・アルマージ

バーニン・ナウマンダー

シグマ

VAVA

「『戦いを敵側から見たらどうなるのか？』というところと、ファンに対する意外性を出したくて、VAVAモードを入れました。ゼロが使えるとかいっても、当たり前すぎてつまらないでしょ（笑）」（稲船）

「『イレギュラーハンターX』では、初期のデザインコンセプトを担当しました。コンセプトというのは例えば、ともすると大きくなりがちなエックスの手足サイズを、ポリゴンに落とし込むために抑える必要がある。そのギリギリのサイズを模索して、スタッフ間で統一するために、「頭のサイズと足の太さが同じ」といった細かい設定を、僕の方できっちり決めておくわけです。あと、もちろんシグマのアゴも『X8』を踏襲してます（笑）」（吉川）

エックス

ゼロ

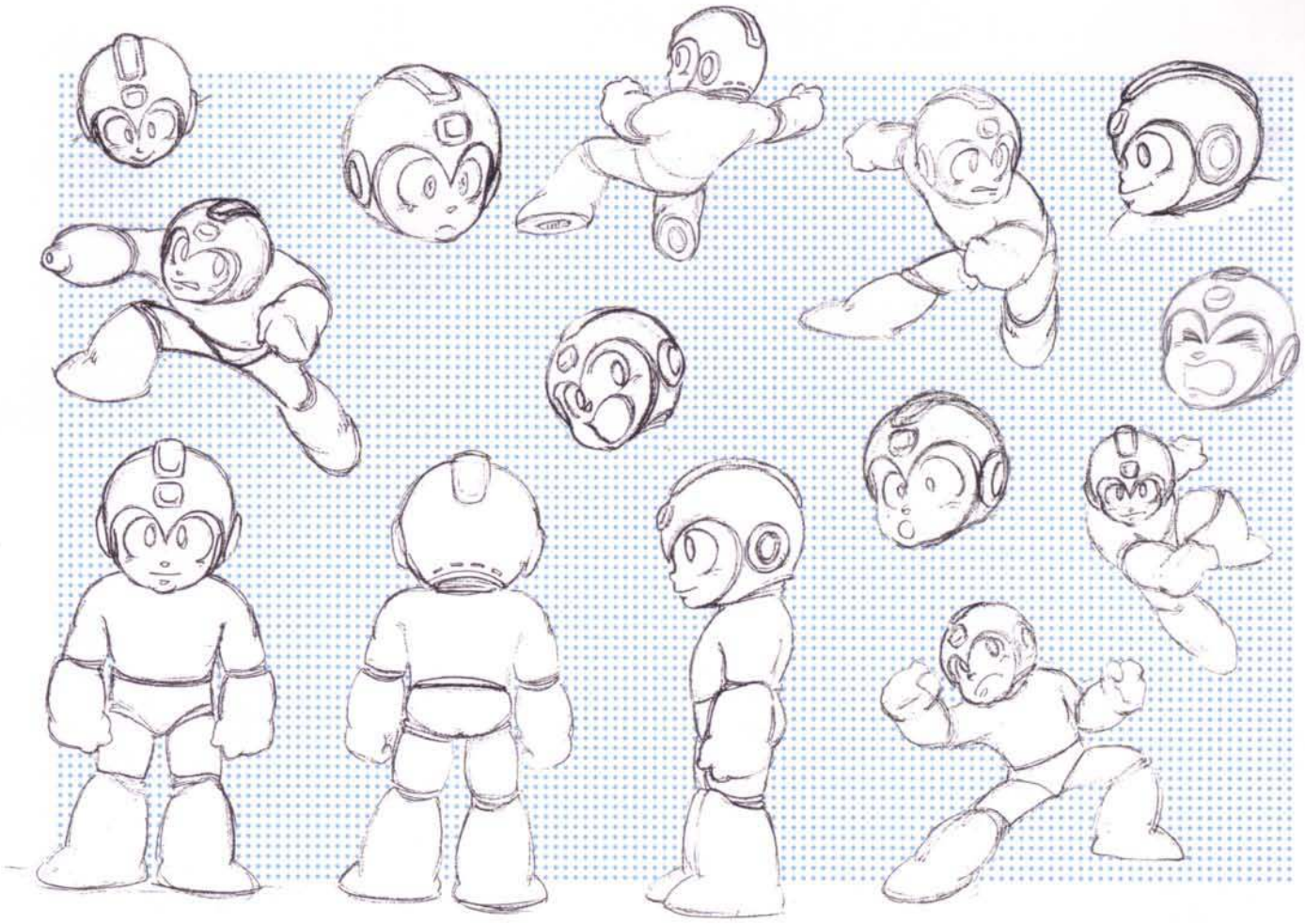
イレギュラーハンターX

IRREGULAR HUNTER X

イレギュラーハンターX
PSP 2005/12/15

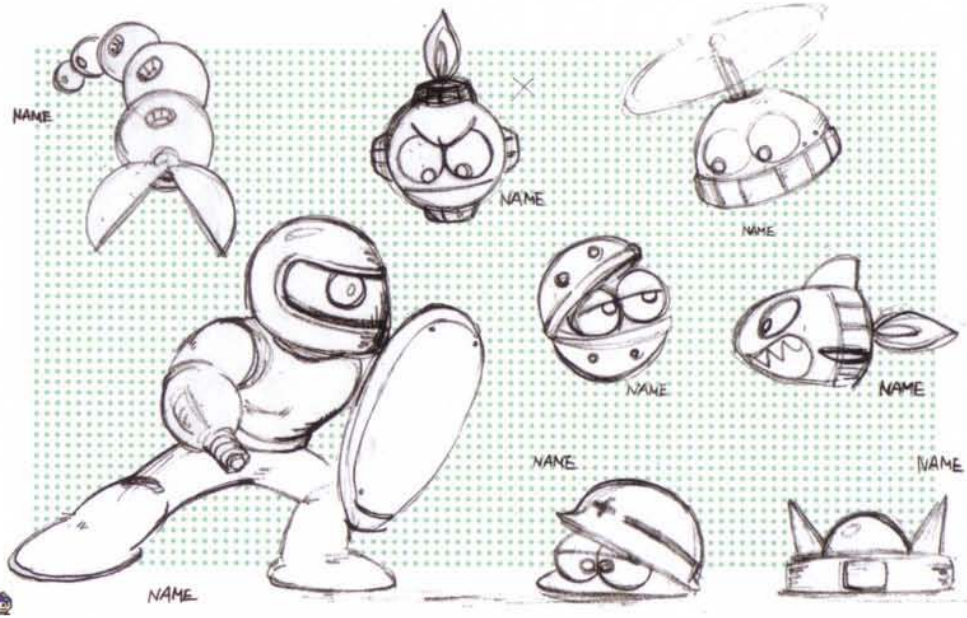
イレギュラーハンターの中で最も優れた性能を持つ「シグマ」は、ある日突然、世界中のレプリロイドに命令を下す。「世界中のレプリロイドたちよ！武器を取れ！ 今こそ進化の時だ!!」その声が引き金となり、各地で大規模な反乱が発生。イレギュラーハンター「エックス」はシグマの反乱を阻止すべく、親友ゼロとともに戦場に赴く。

ナビゲーター



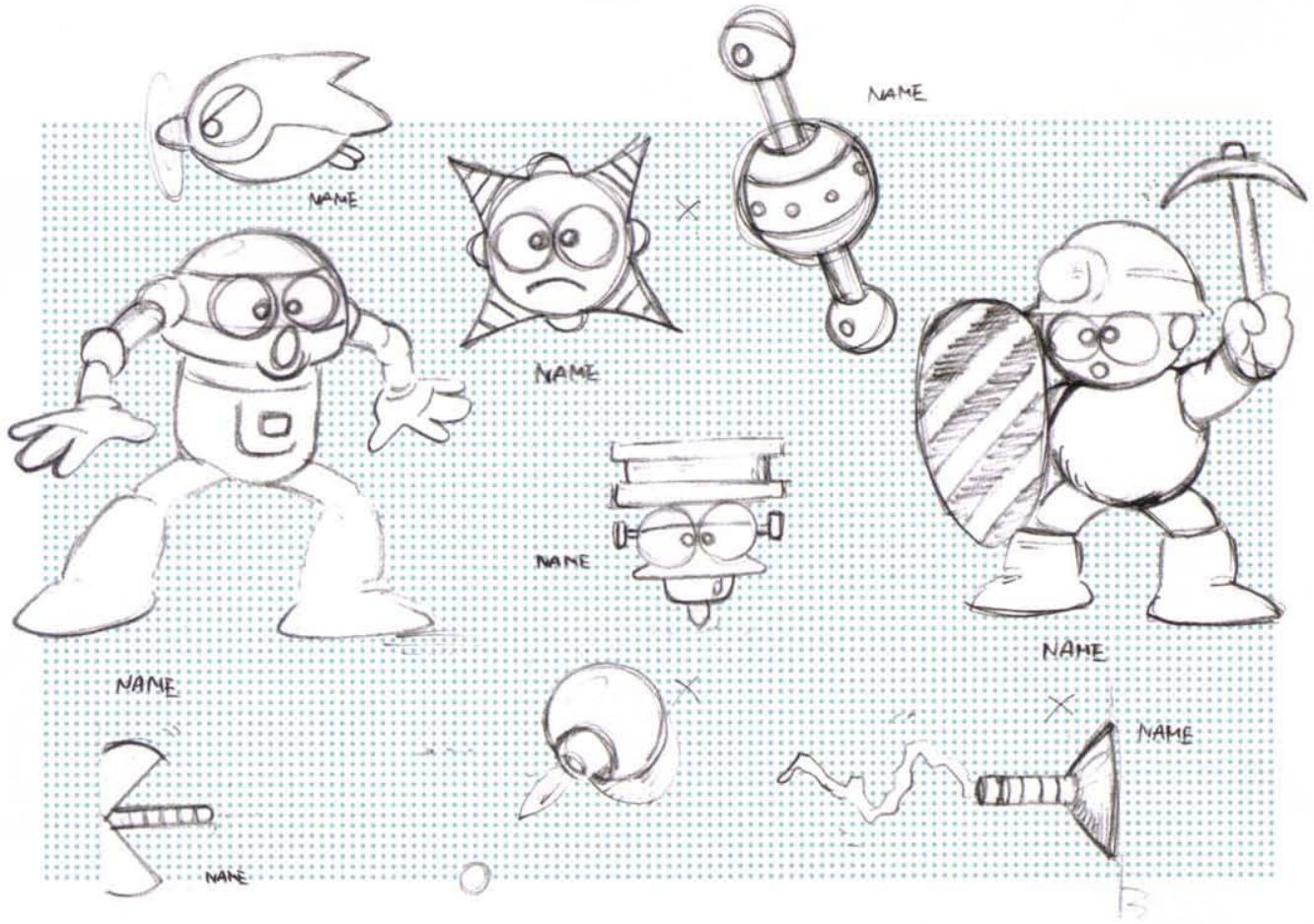
「僕が開発チームに加わったときには、すでに企画マン……僕の師匠ですね、が打ったロックマンの基本パターンのドットがあったんですよ」（稲船）
足りないパターンは稲船氏が追加し、その後のメインビジュアル作業に移っていく。このスケッチは、ロックマンのイメージを固めるために描かれたものと思われる。

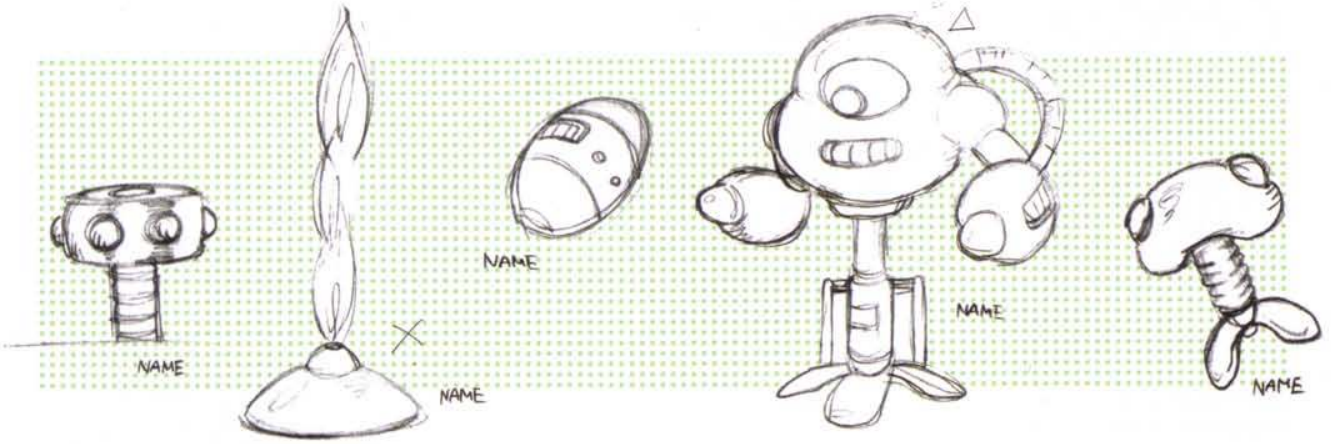
開発のドット作業の傍ら、パソコンの横には常にスケッチブックが置かれていた。
「これは、どういうエレキマンで行こうっていうアイデアかな。だんだんと完成形に近づいていった」（稲船）



ファミコンというハードの性能を、常に意識しながらデザインする必要がある。
もっと描き込みたい、もっとディテールを増やしたい、という欲求を抑えつつ、ドットを打ちながらスケッチにデザイン画を連ねていく。

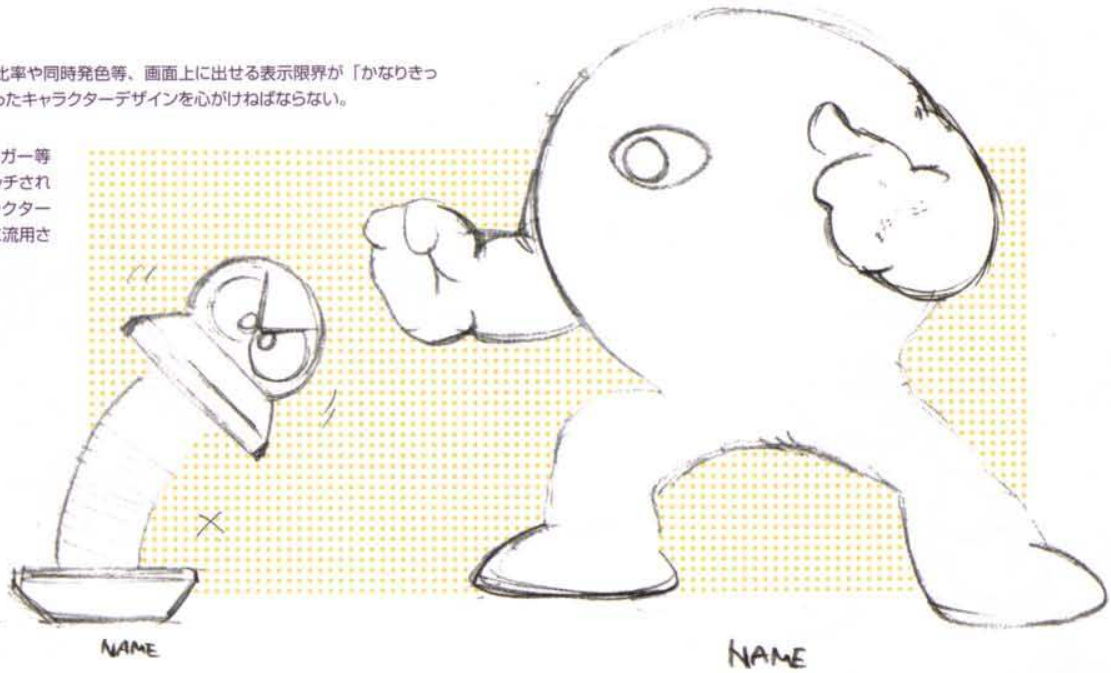
「本当は、デザイン的には制限を取っ払った方が伸び伸びといいものが描けるのかもしれないけど。でも制限があるからこそ、面白みのあるデザインが生まれるところもあるんですよ」（稲船）

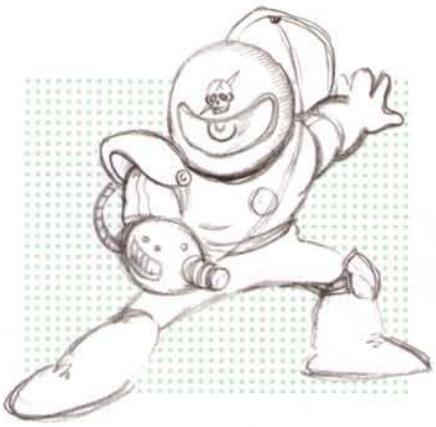




ファミコンのキャラクターは、ドット比率や同時発色等、画面上に出せる表示限界が「かなりきっついI（稲船）ので、その制限に合ったキャラクターデザインを心がけねばならない。

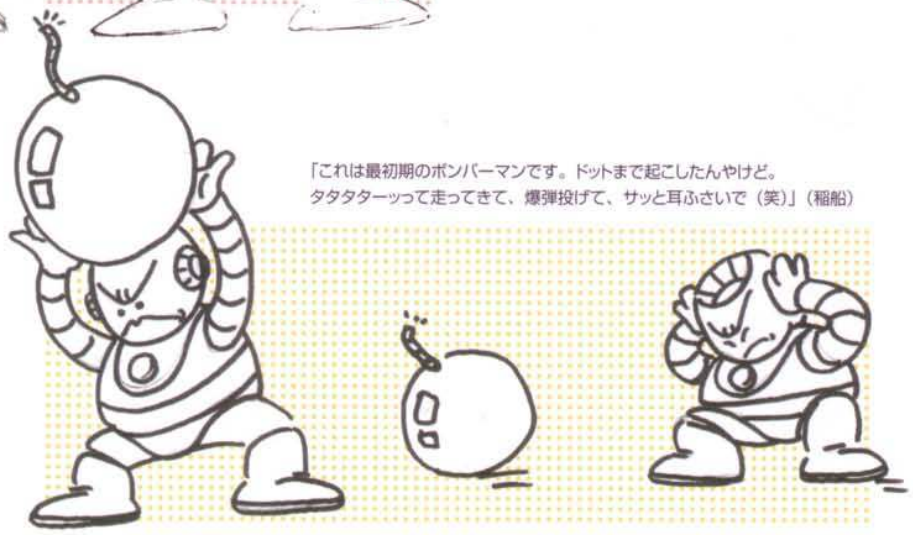
「ロックマン2」に登場したスプリンガー等の原形も見られる。このようにスケッチされたものの、使用されなかったキャラクターは、後作のキャラクターコンセプトに流用される場合もある。





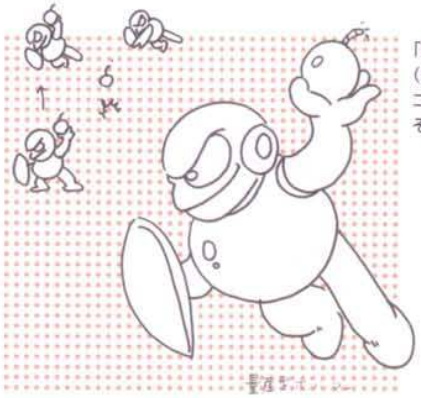
肩アーマーが炎の形状をしたファイヤーマンや、細かいデザインのスナイパージョー。

「スケッチブックに描いて、ドットで打てるかを何度も何度も見て。『これ、ちょっと難しいな?』とか、『あ、これ行けるで!』とか。そういう描き方をしてるんですよ」（稲船）



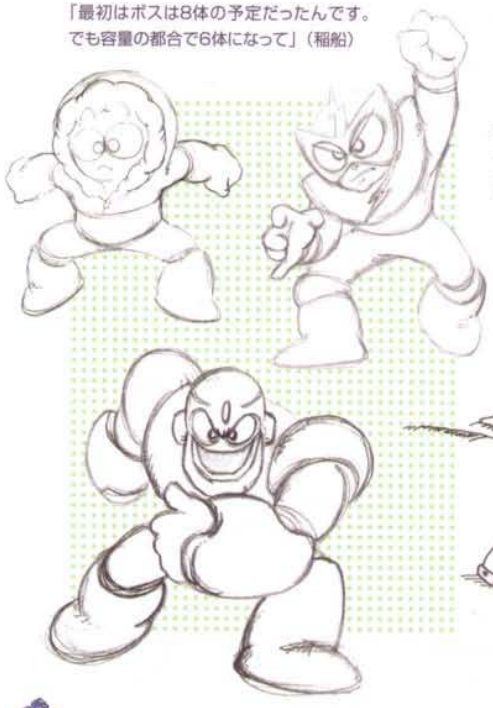
「これは最初期のボンバーマンです。ドットまで起こしたんやけど。タタタターッって走ってきて、爆弾投げて、サッと耳ふさいで（笑）」（稲船）

「なかなかボンバーマンだけはOKが出なくてねぇ」（稲船）
企画側からの駄目出しに苦労しつつ、やっと決まったボンバーマン。

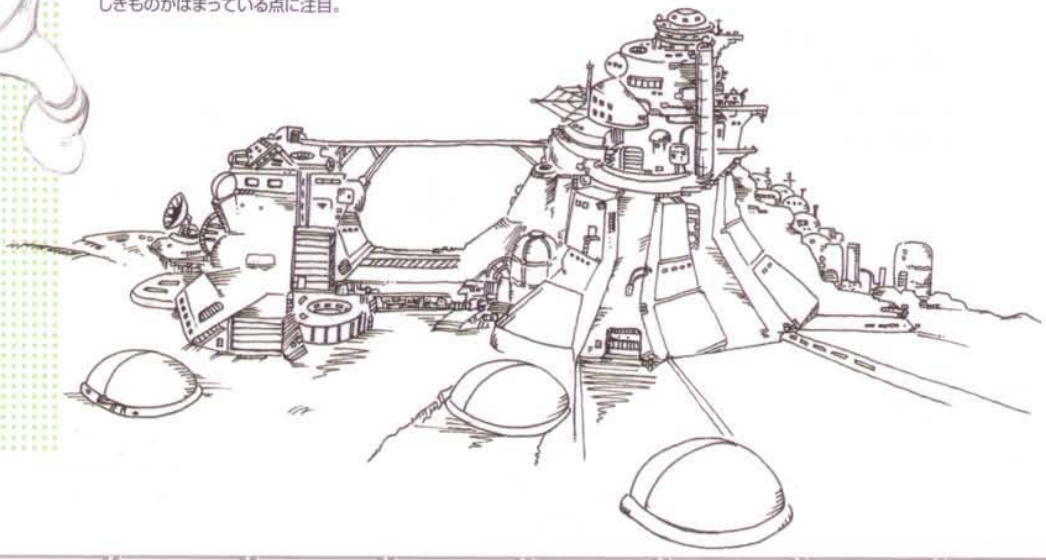


「量産型ボンバーマン? なんやこれ、覚えてない（笑）。多分、スナイパージョー的なステージザコとして企画してたんやと思います。……多分、そう（笑）」（稲船）

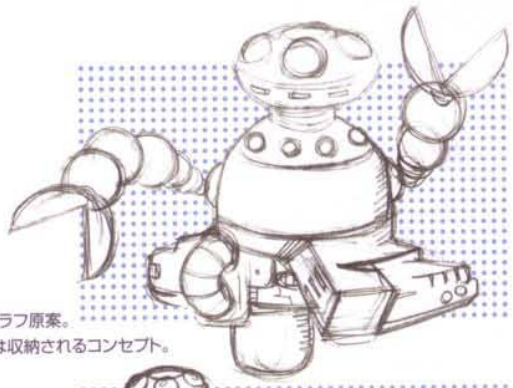
「最初はボスは8体の予定だったんです。でも容量の都合で6体になって」（稲船）



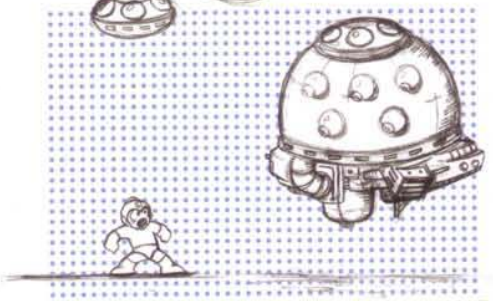
稲船氏はキャラクターデザインをしつつ、背景デザインも行っている。下はワイリー基地のデザインだが、基地の最上部にワイリーUFOらしきものがはまっている点に注目。



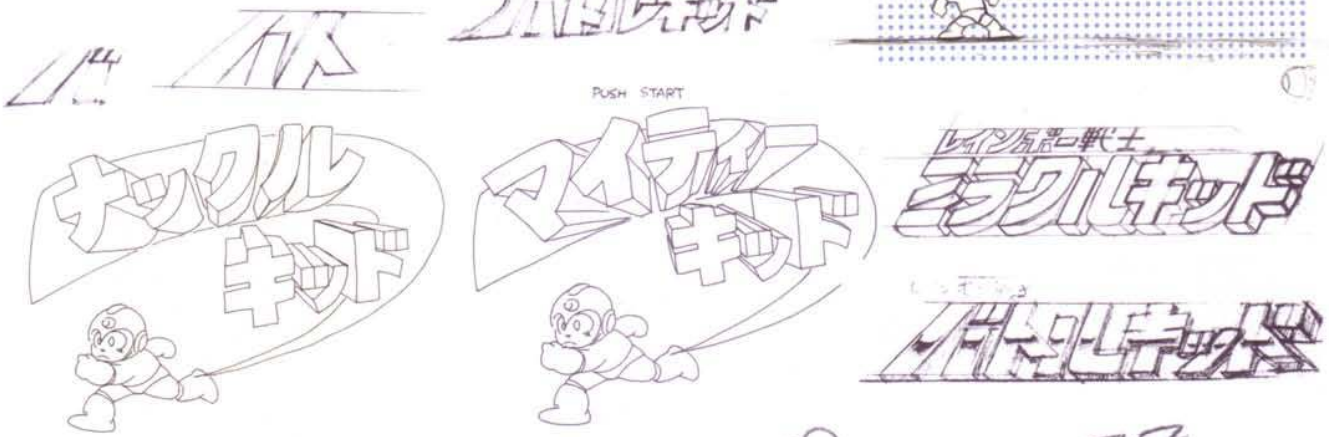
最初期に描かれた「二人の博士」。
この後ライトはサンタクロース、ワイリーはアインシュタインをモチーフとして、デザインが煮詰められていく。



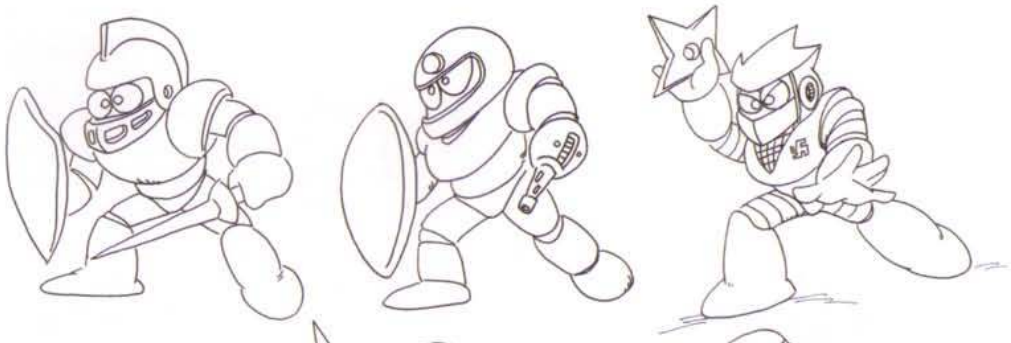
ワイリーマシンのラフ原案。
最初期からUFOは収納されるコンセプト。



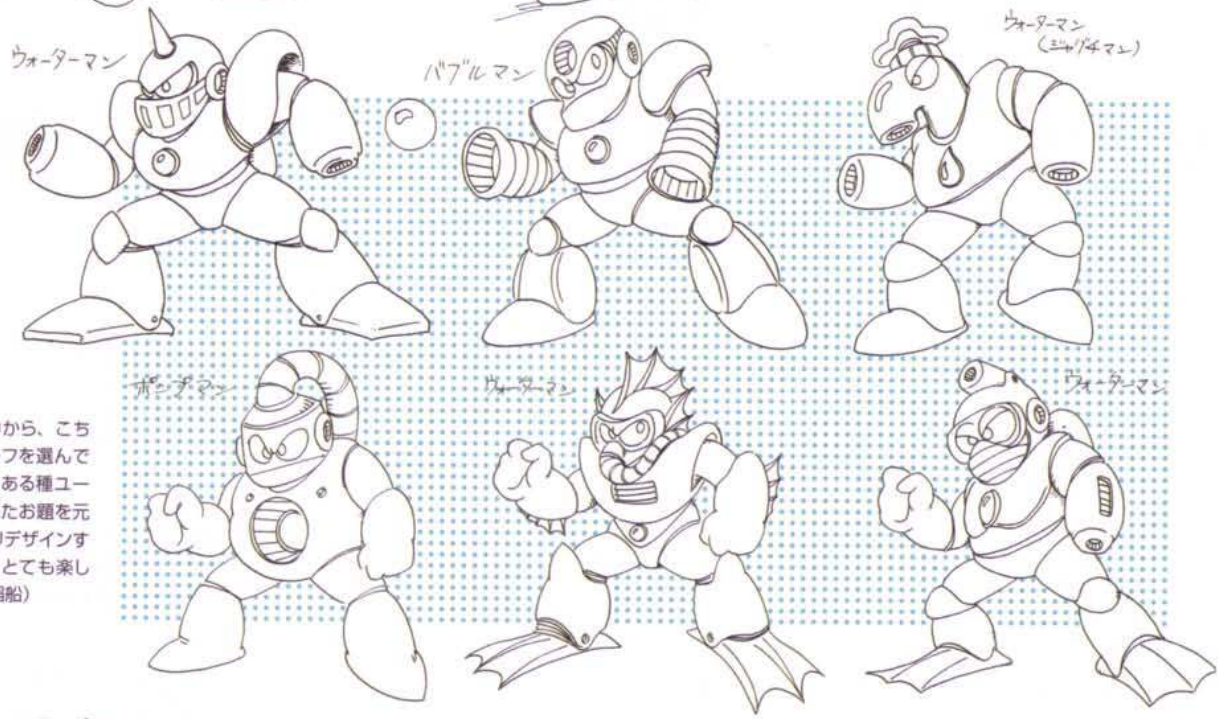
タイトルデザインも稲船氏の手による。
「ロックマン」に決まるまでに、さまざまな案が出されていた。



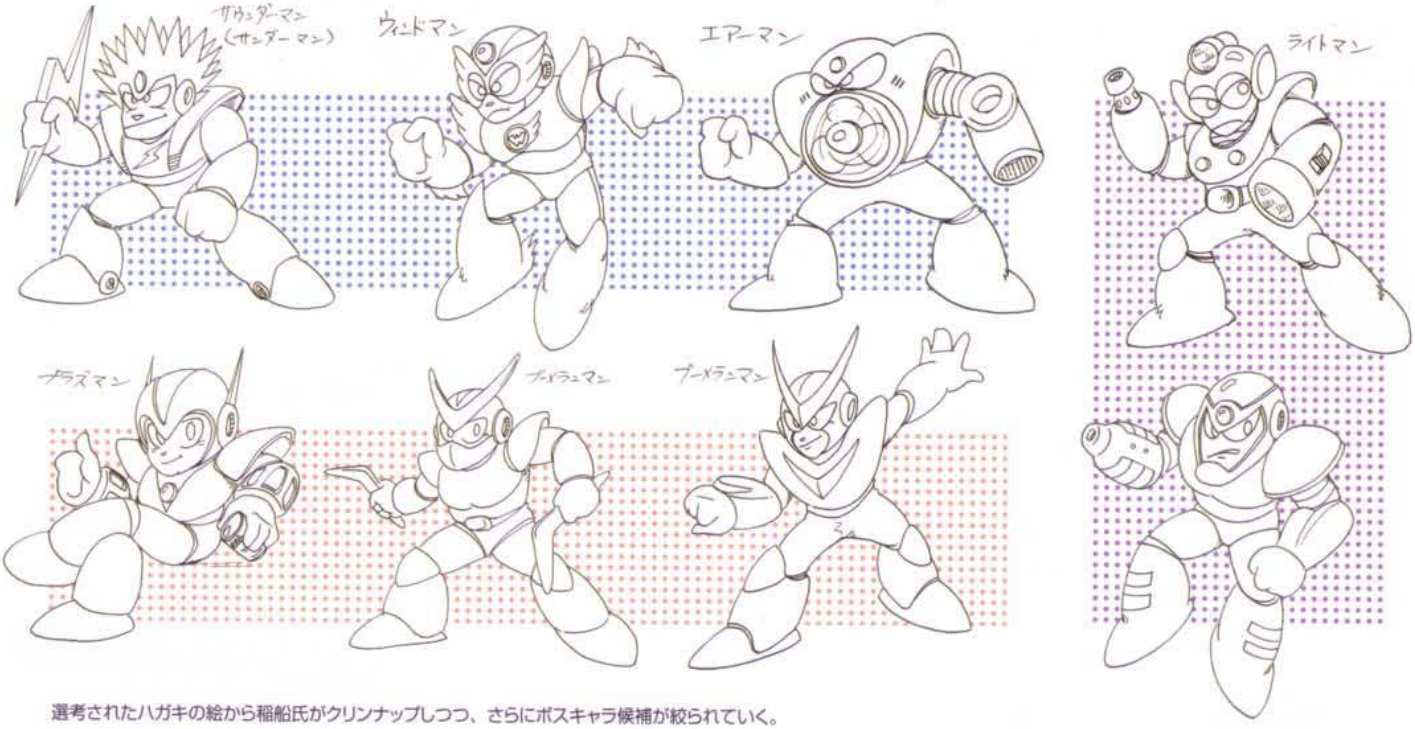
「ロックマン」に決まった後も、かなりの量のタイトルデザイン案が出されている。



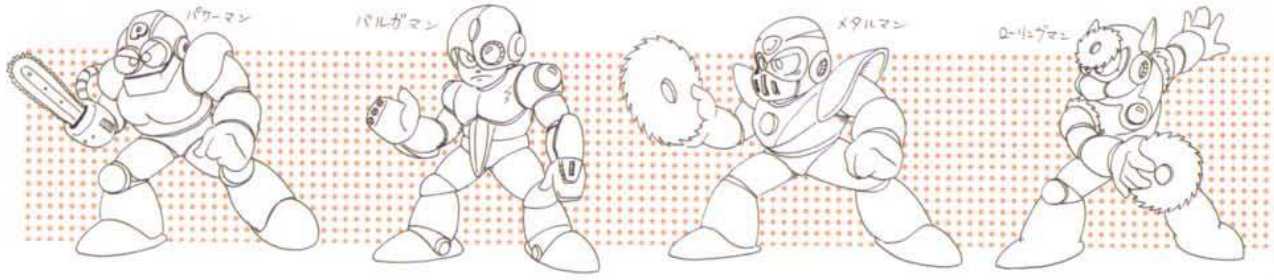
「ボスキャラクター募集をかけてたわけですが、ハガキが来て、選考してからゲームを作っても、発売までに開発が間に合わないんですよ。企画的には、先にステージの枠組みを作り、そのステージのボスはどんなやつなのかを想定しておく必要があります」（稲船）

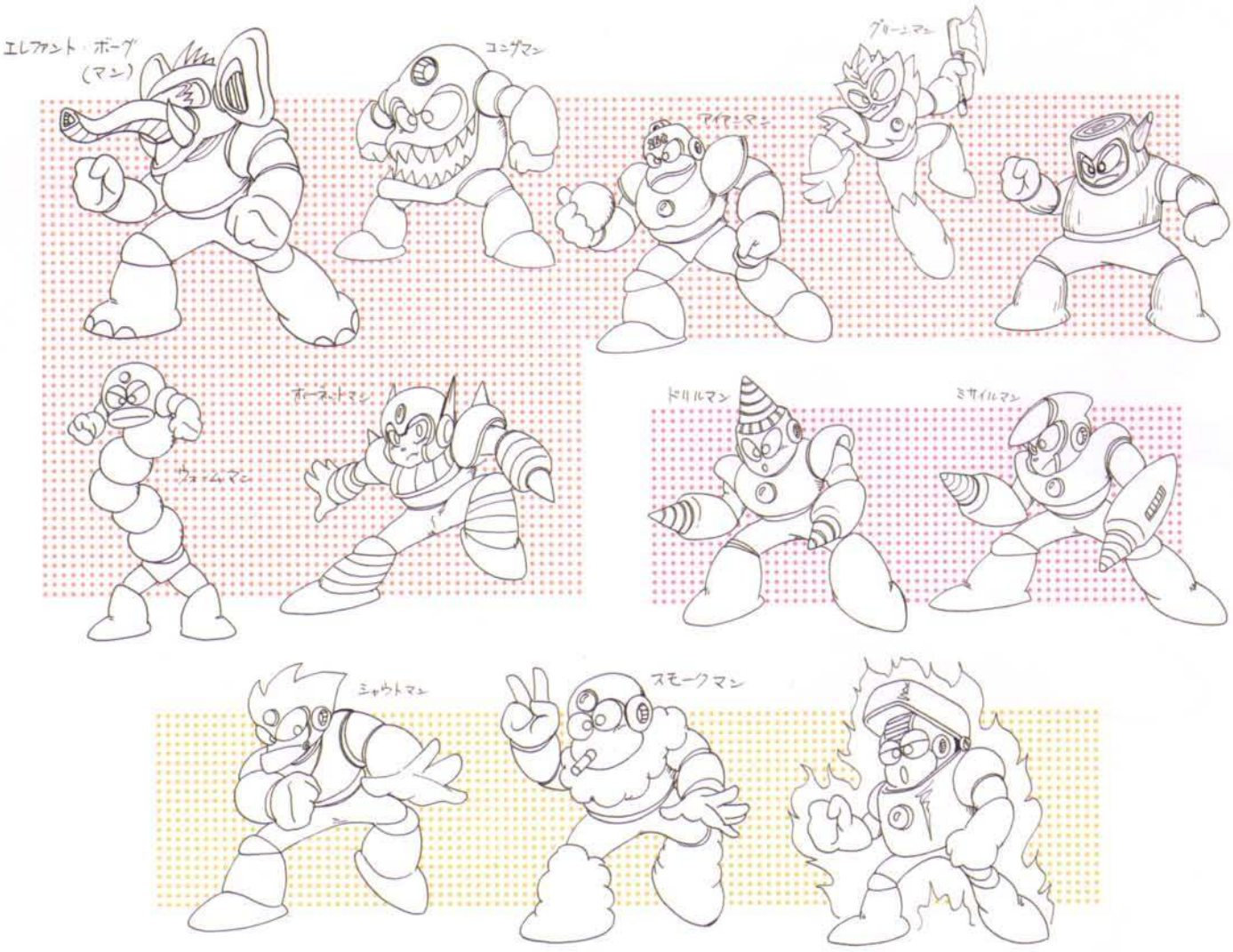


「応募ハガキの中から、こちらの欲しいモチーフを選んでいくわけですが、ある種ユーザーが考えてくれたお題を元にクリンナップ、リデザインするという作業は、とても楽しかったですね」（稲船）



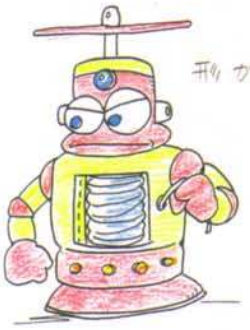
選考されたハガキの絵から稲船氏がクリンナップしつつ、さらにボスキャラ候補が絞られていく。



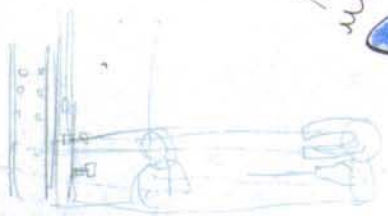


選ばれるボスとは別に、先にステージエネミー作業も行われていた。

「このキックしてる敵は、エアーマンステージ用のザコやないかな」（稲船）

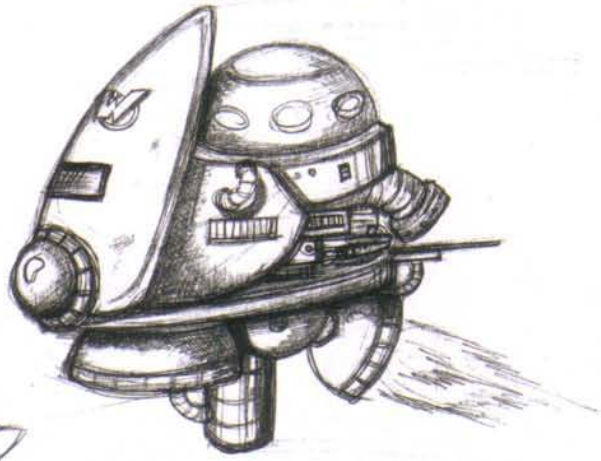


フライボーイの原形と思われるデザイン画。「形かえる」の一文が添えられている。



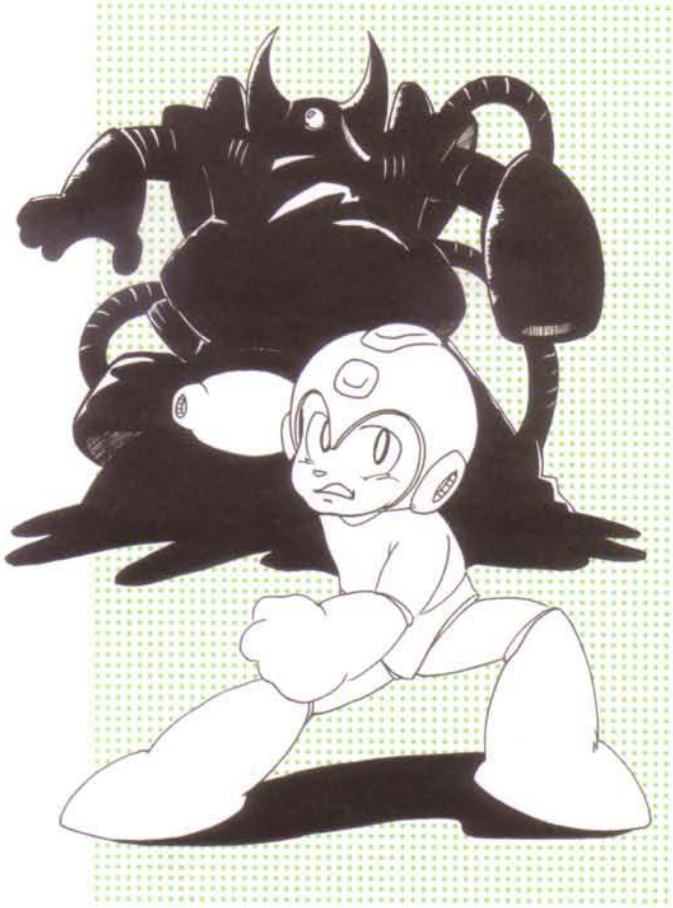
これはステージを想定する上で仮定されたボス案だろうか？ 磁力でビスを引き寄せ、プレイヤーを攻撃する案が描かれている。

「あまりにも昔すぎて、どうやったか覚えてへん（笑）」（稲船）



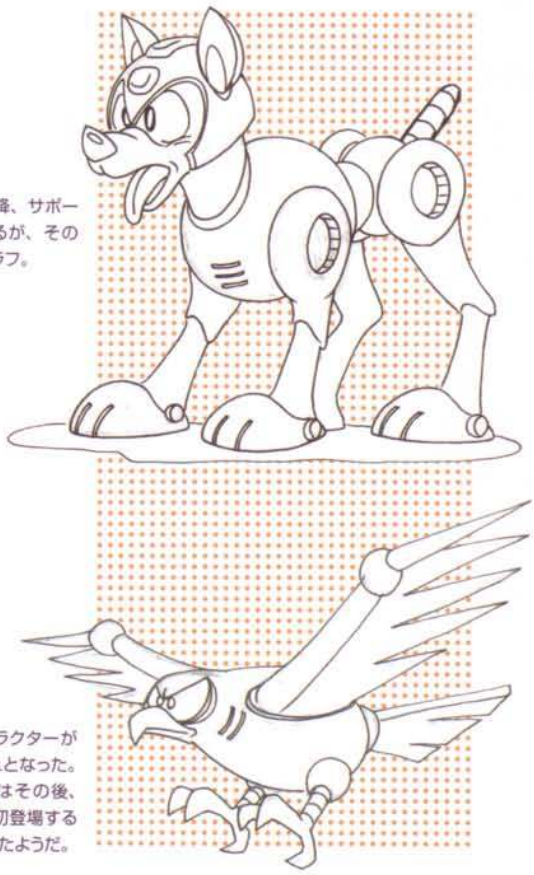
ワイリーマシン2号の企画込みのスケッチ。

「「1」と「2」の企画マン……僕の師匠なんやけど、厳しい人でねぇ。「ファミコンの制限の中で、どう工夫すれば大きいキャラが出せるか」とか、「これはやったらあかん」っていうゲーム作りのポリシーとか、「ここまでこだわってゲームって作るの!?」とか……「2」のころに相当、学びましたね」（稲船）

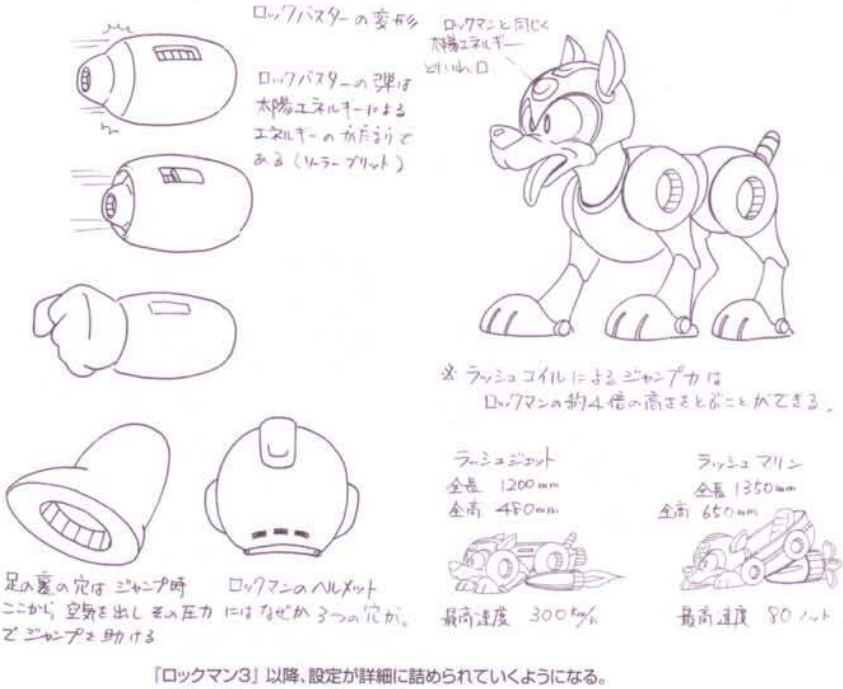


「これはガンマのイメージやったかな」（稲船）

「ロックマン3」以降、サポートキャラが登場するが、そのために用意されたラフ。

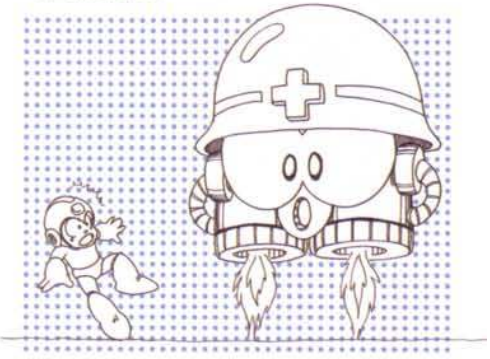


結果的に犬のキャラクターが採用され、ラッシュとなった。鳥のキャラクターはその後、『ロックマン5』で初登場するビートの原形になったようだ。

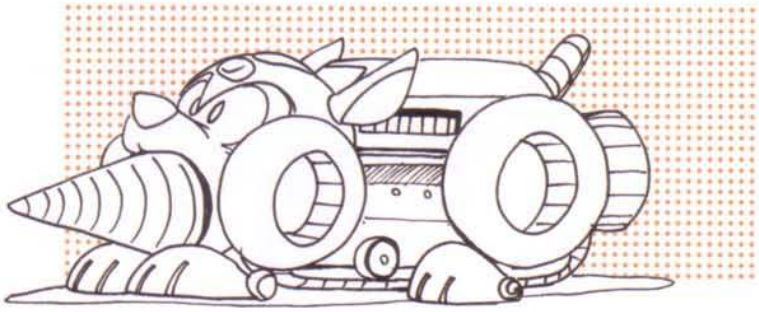


「ロックマン3」以降、設定が詳細に詰められていくようになる。これはその中から、ロックマンとラッシュについて。

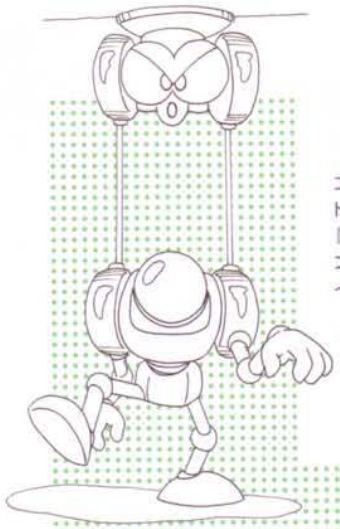
「ロックマン3」以降、稲船氏はキャラクターデザイン、背景デザインのほかに、ゲーム中の企画にも積極的に参加していくようになる。



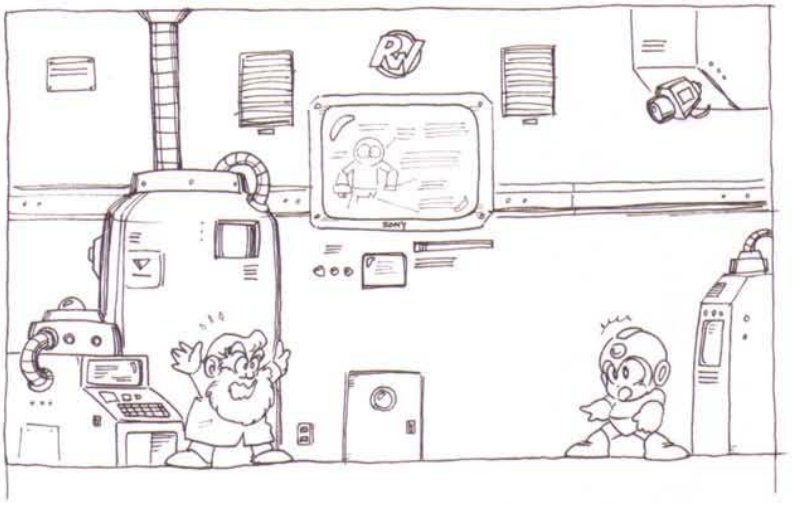
「『2』のころから、時間がなかったから企画の手伝いはしてたんです。例えば、ガッツタンクは僕の企画やね。『3』は開発後期から企画に関わりました。『スネークマンステージの大ヘビを、どうやってウネウネと動かすか?』『ここはキャラとマップの書き換えで行こう』とか……。『2』のころにいろいろ学んでたんで、それらをぶつけていきました」（稲船）

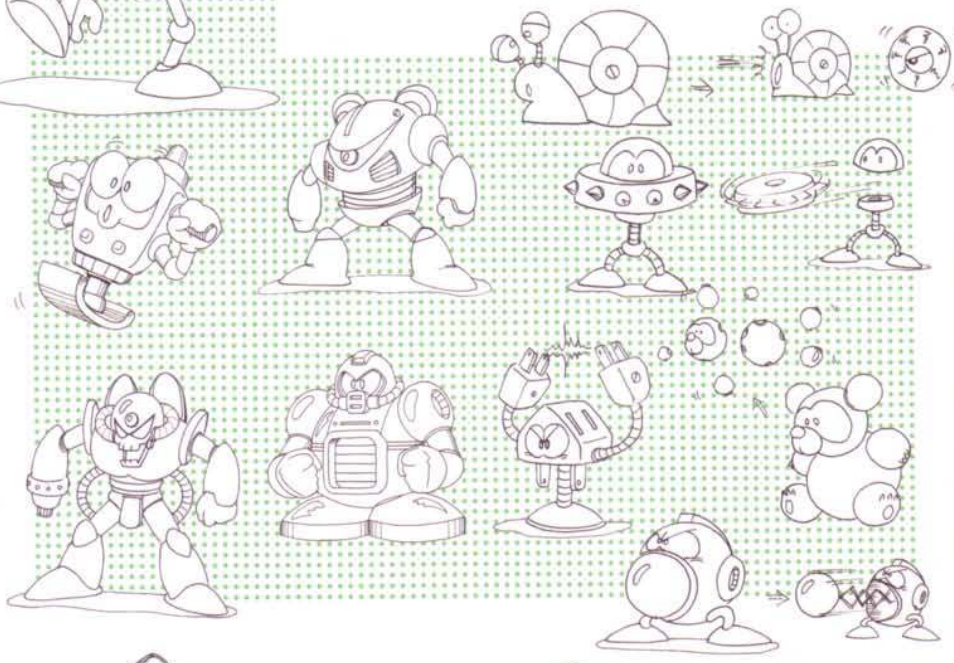


実際のゲームには使用されなかった、ラッシュの変形案。このドリルでステージマップ中に通路を作れる、といった企画だったのだろうか？口から出ているドリルが何とも言えぬインパクトがある。

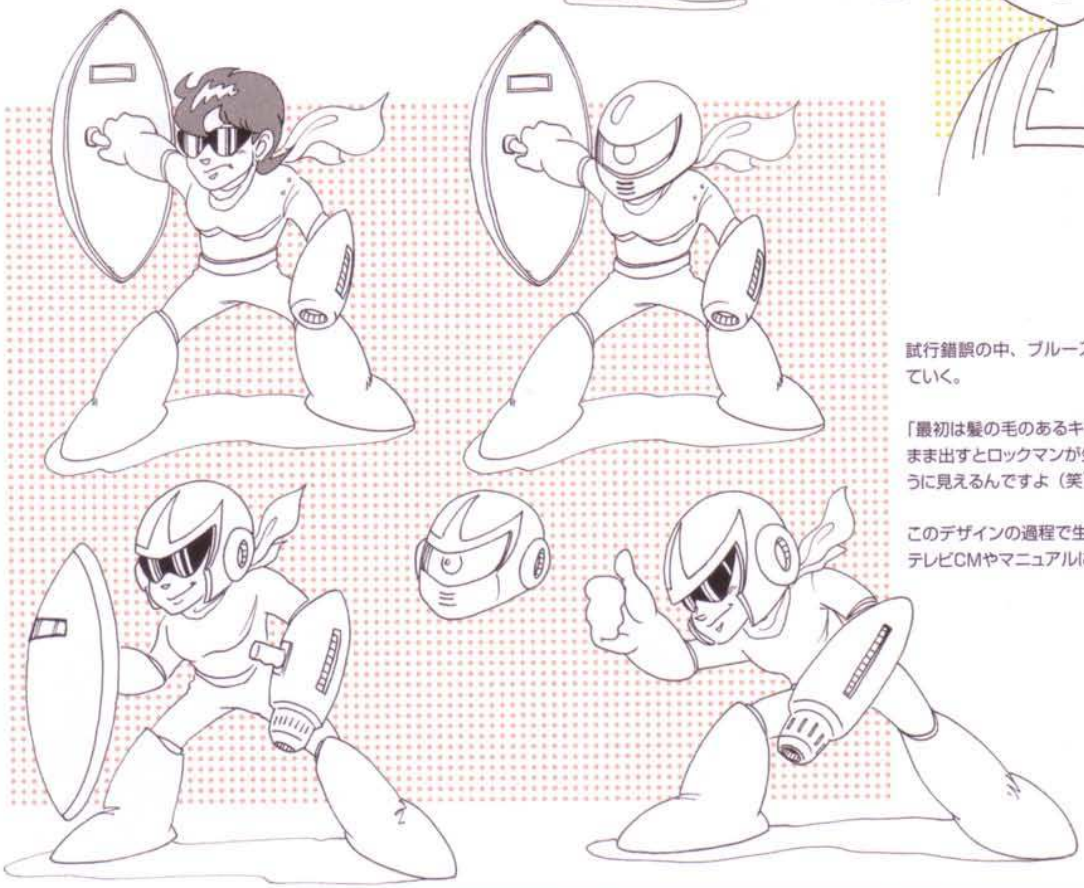


エネミーデザイン、イベントシーン用デザインの一部。『ロックマン5』のユードーンは、このころにすでにデザインされている。





『ロックマン3』のエンディングにて、初めて顔のアップが出たロールちゃん。



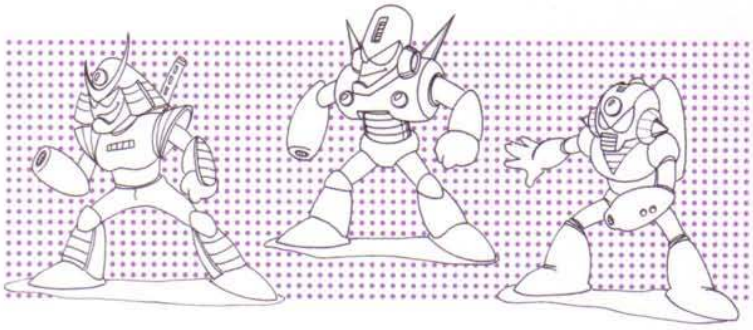
試行錯誤の中、ブルースのキャラクターが生まれていく。

「最初は髪の毛のあるキャラやったんやけど、そのまま出すとロックマンが生身の人間をいじめてるように見えるんですよ（笑）」（稲船）

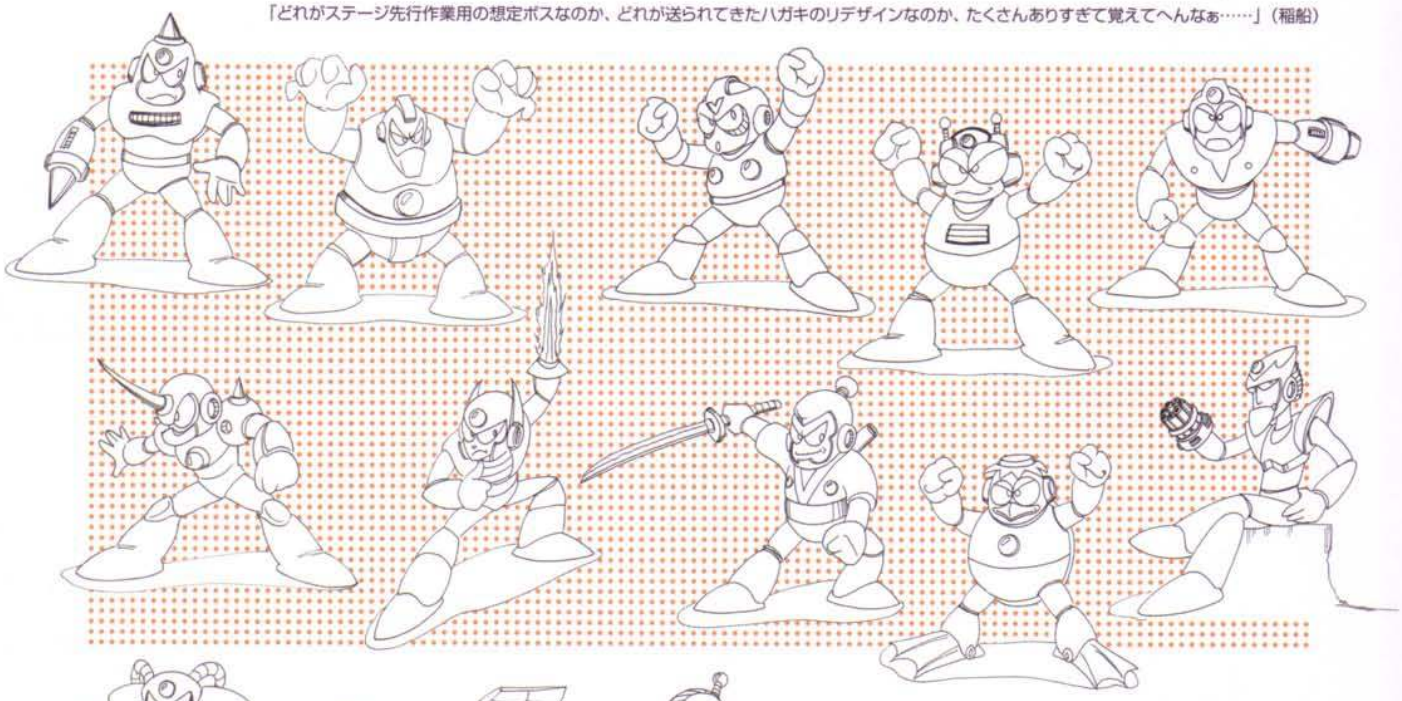
このデザインの過程で生まれた素顔のブルースは、テレビCMやマニュアルに使われている。

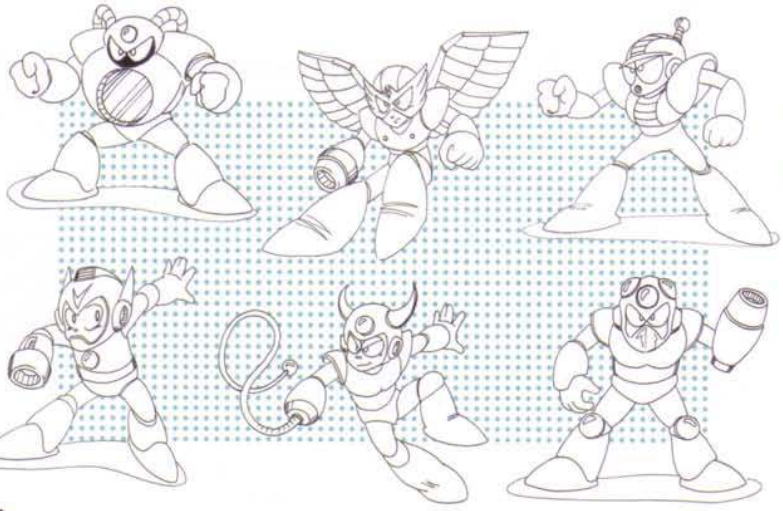
ボスキャラ募集の告知のために
描かれたロックマンとDr.ワイリー。

「これは「たくさんの
応募ありがとう!」の
ワイリーやね」（稲船）

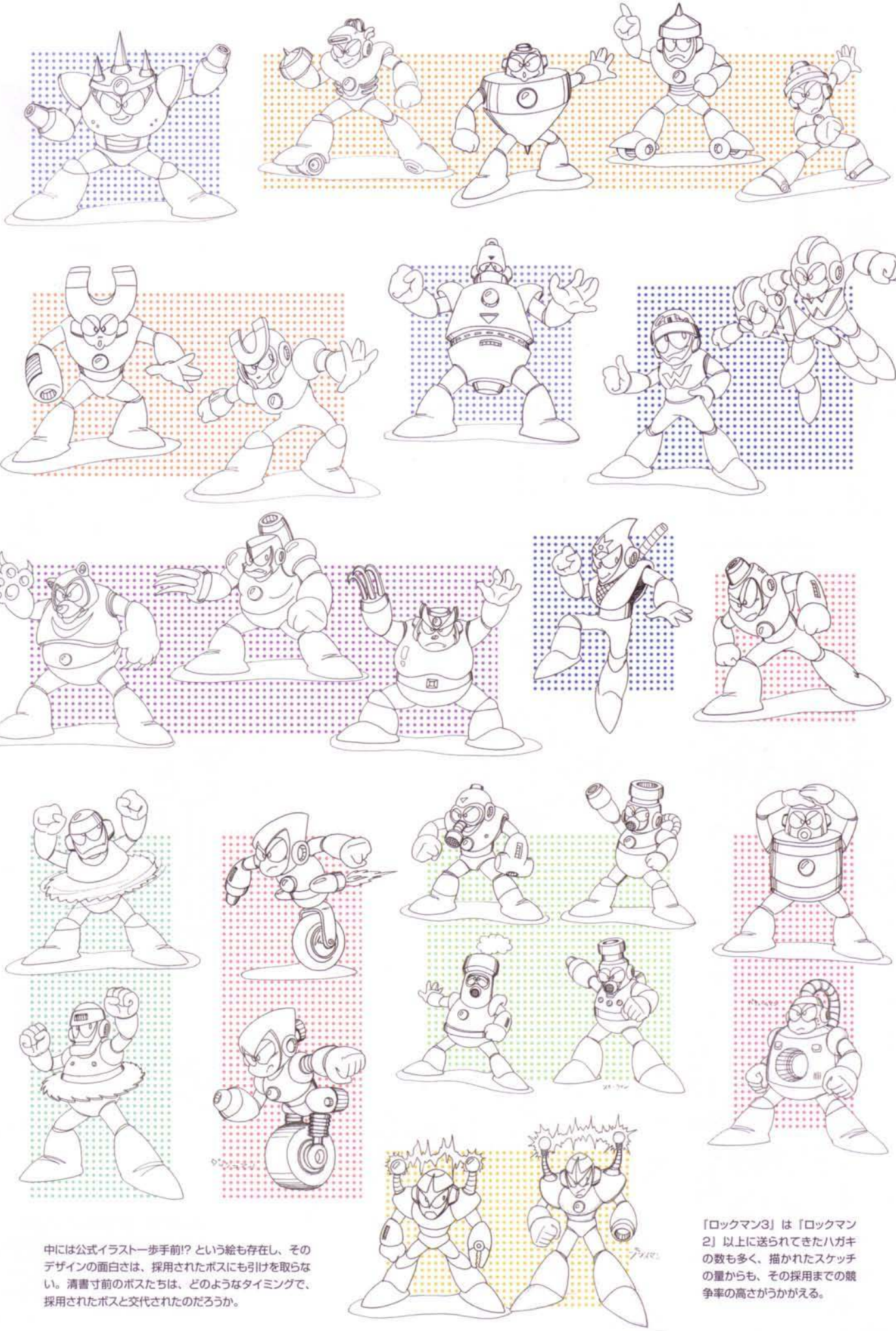


そして全国からハガキが集まり、選考されていく。
「どれがステージ先行作業用の想定ボスなのか、どれが送られてきたハガキのリデザインなのか、たくさんありすぎて覚えてへんなぁ……」（稲船）





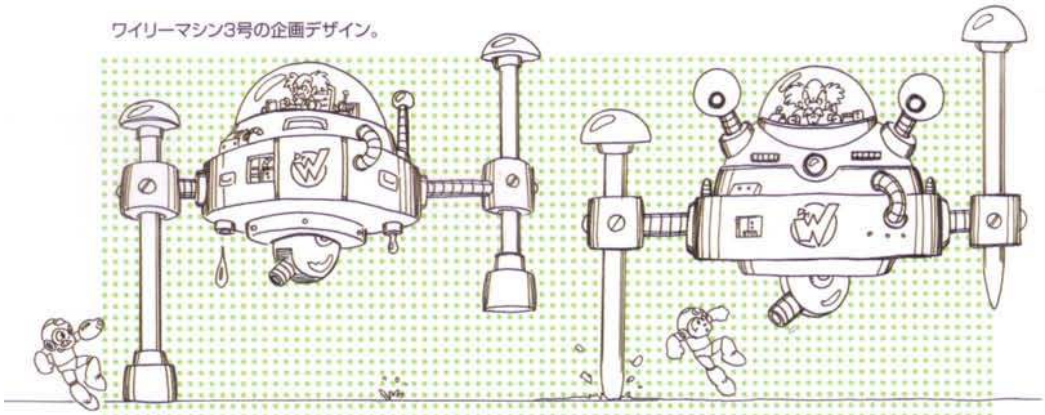
「覚えてない絵がたくさん出てくる
のは楽しいねぇ（笑）。でも……俺
の絵やなぁ（笑）」（稲船）

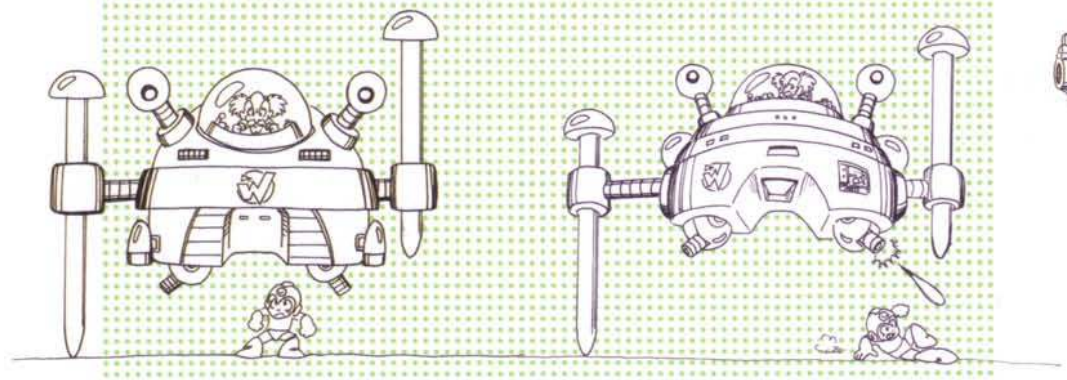


中には公式イラスト一歩手前!? という絵も存在し、そのデザインの面白さは、採用されたボスにも引けを取らない。清書寸前のボスたちは、どのようなタイミングで、採用されたボスと交代されたのだろうか。

「ロックマン3」は「ロックマン2」以上に送られてきたハガキの数も多く、描かれたスケッチの量からも、その採用までの競争率の高さがうかがえる。

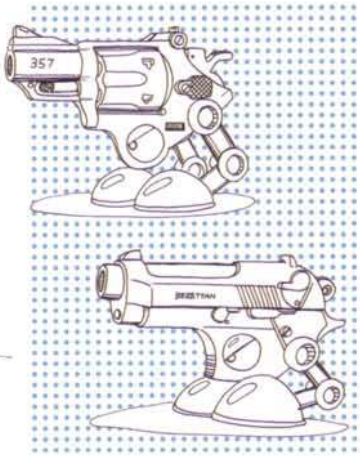
ワイリーマシン3号の企画デザイン。





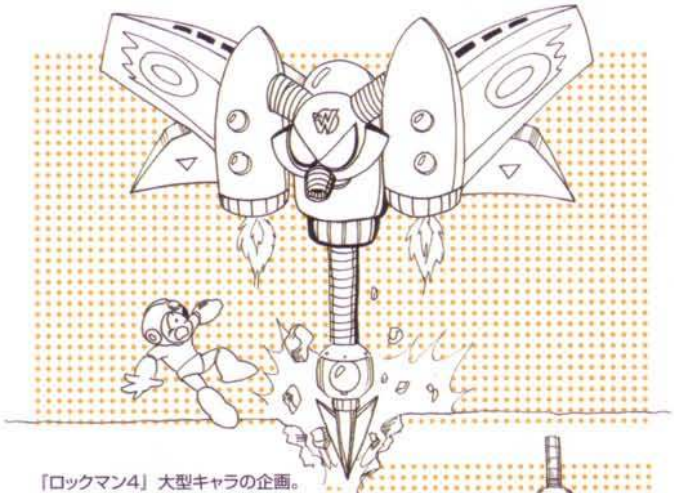
薬液を落とす攻撃が、脚を杭にして直接突き刺していく攻撃に変わり、1門だった砲台も2門になるなど、
「3」から加わった「スライディング」を生かす方向へと、アイデアが詰められていく。

「ロックマン3」の箱のツメ用に描かれていた
ロック&ラッシュ。
「結局、使ってないね」（稲船）



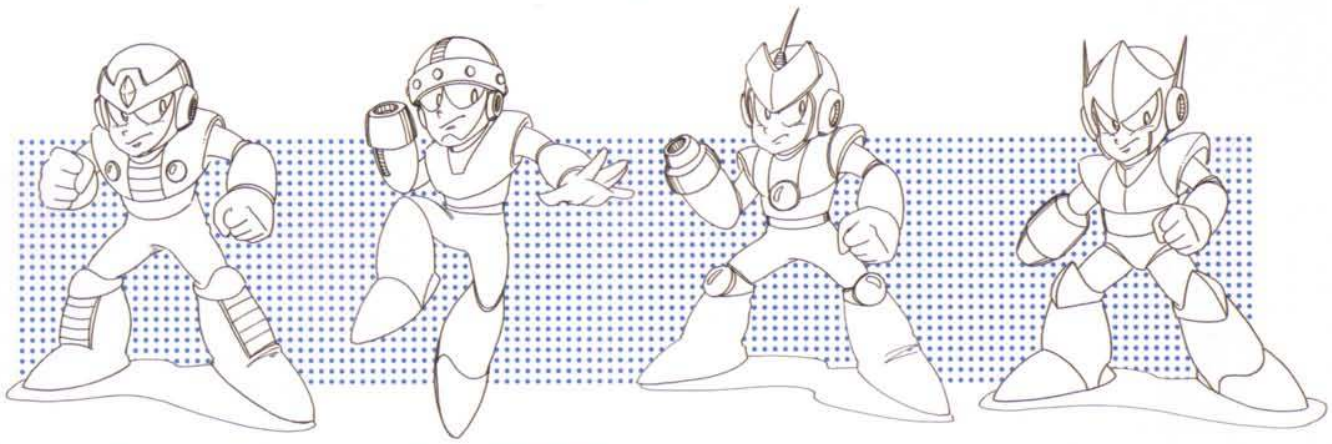
「なんやこれ!? ベレッタン……（笑）。
今、こんなん出せない」（稲船）

ゲームボーイ版「ロックマンワールド」のパッケージ案スケッチ。この段階では、
まだファミコン版に近い構成で、製品版とは画面全体の構成イメージが違う。



「ロックマン4」大型キャラの企画。
デザインの詳細は、直接ドットで描
かれていくうちに決まっていく。

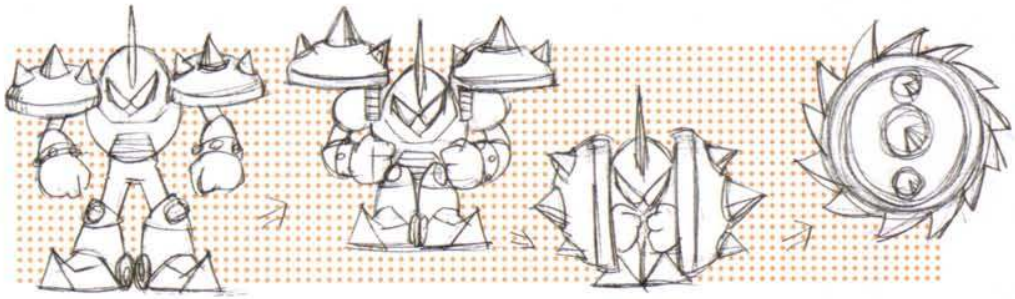
「最終的には、番外編なんやから本編の
パッケージとは全然違うことをやろうと
思って。製品版では、「戦いのワンシーン
を切り出した絵」というコンセプトで、キャ
ラクターの背面や、壊れてるところなん
かも描いてます」（稲船）

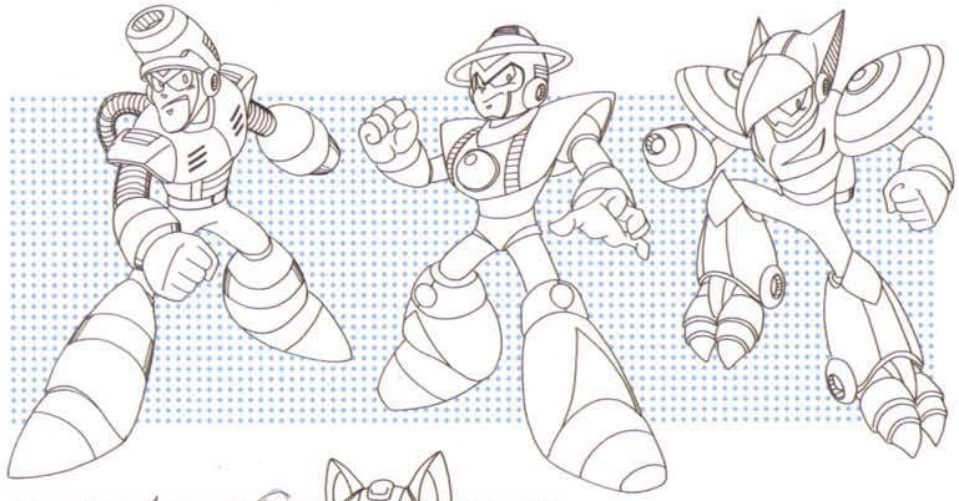


ゲームボーイ版のオリジナルボス、ロックマンキラー「エンカー」完成までの道のり。

ロックマンキラー「パンク」の変形パターン。

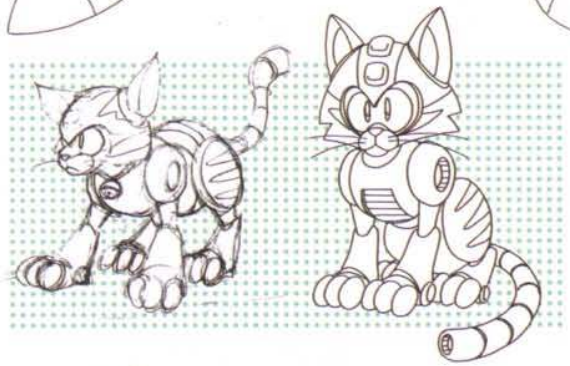
「このあたり、「ワールド2」以外は、デザインに気合いが入ってるよね（笑）。パンクなんかは気に入ってデザインしたし、「エグゼ」に再登場するときも「俺がリデザインやる!」って（笑）」（稲船）



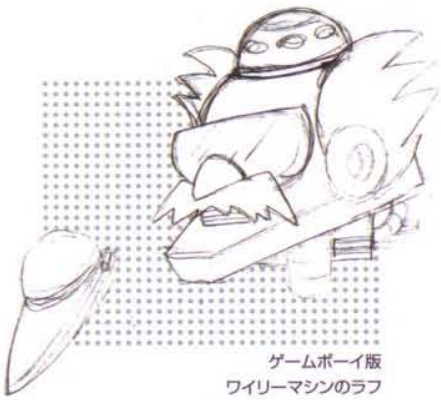


「ロックマンワールド5」に登場するスペースルーラーズ関係のスケッチ。

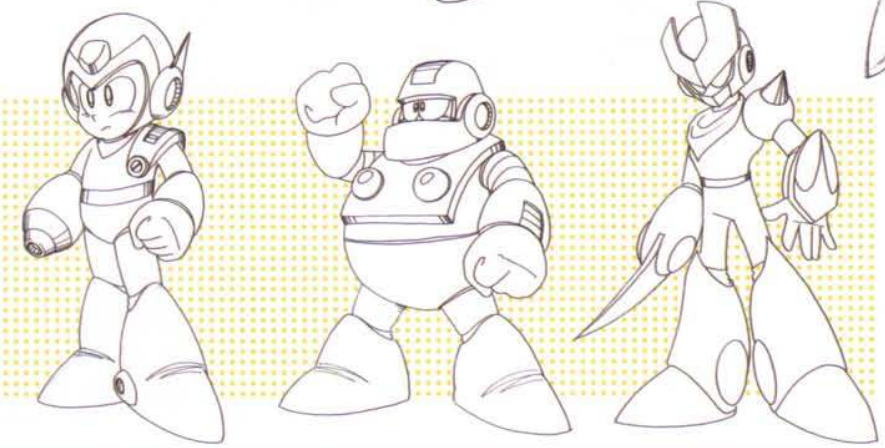
「「ワールド5」のボスは全員オリジナルだったんで、「こんなんでいいんかなぁ?」と思いながら描いてたのを覚えてるなぁ。「宇宙に行っちゃうってのは、どうやろ?」とも思ったんやけど、そこは番外編ということで」（稲船）



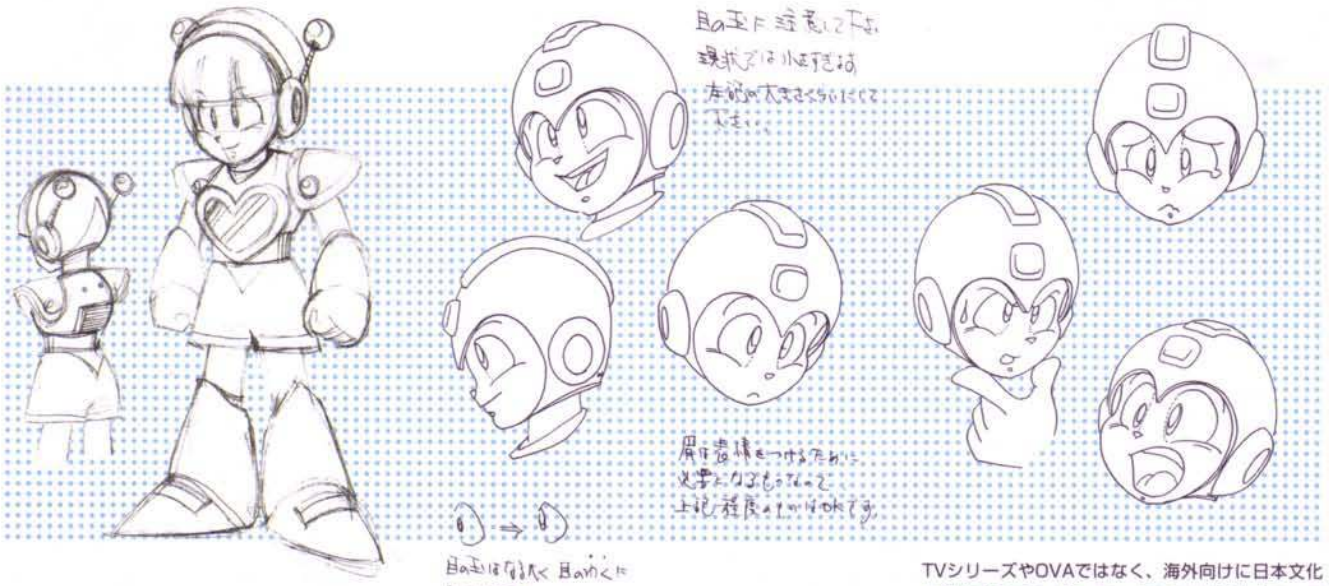
「タンゴはここに出とったんやっけ（笑）。「なんかサポートキャラを出さなあかん」ということで、猫って注文が来たんやけど、自分的には猫が大好きで。動物をモチーフにした小さいサブキャラクターは、結構楽しんでデザインしてたなぁ」（稲船）



ゲームボーイ版
ワイリーマシンのラフ



「スーパーファミコンでロックマンを作ることになって、いろいろ描いとったころかな?」（稲船）



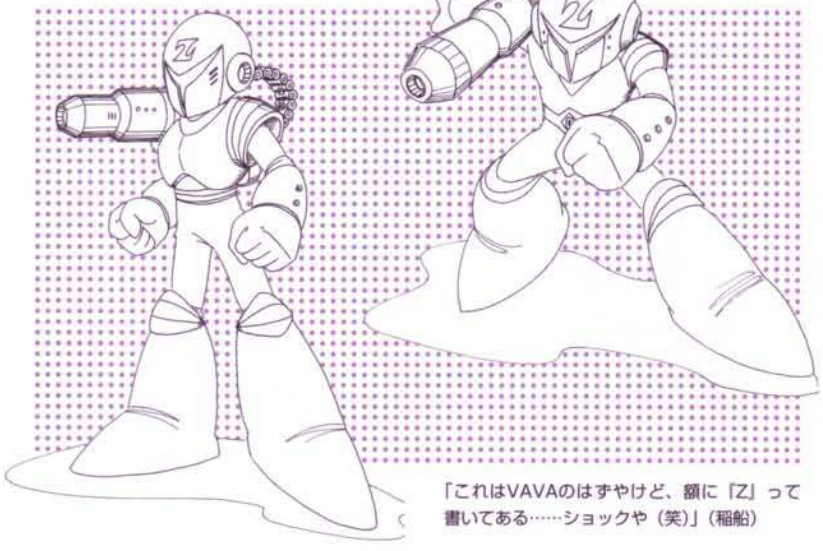
TVシリーズやOVAではなく、海外向けに日本文化を紹介するアニメに、ロックマンは採用された。これらはその際に描かれたものと思われる。

増えていくスーパーファミコン用新作ロックマンのラフ。

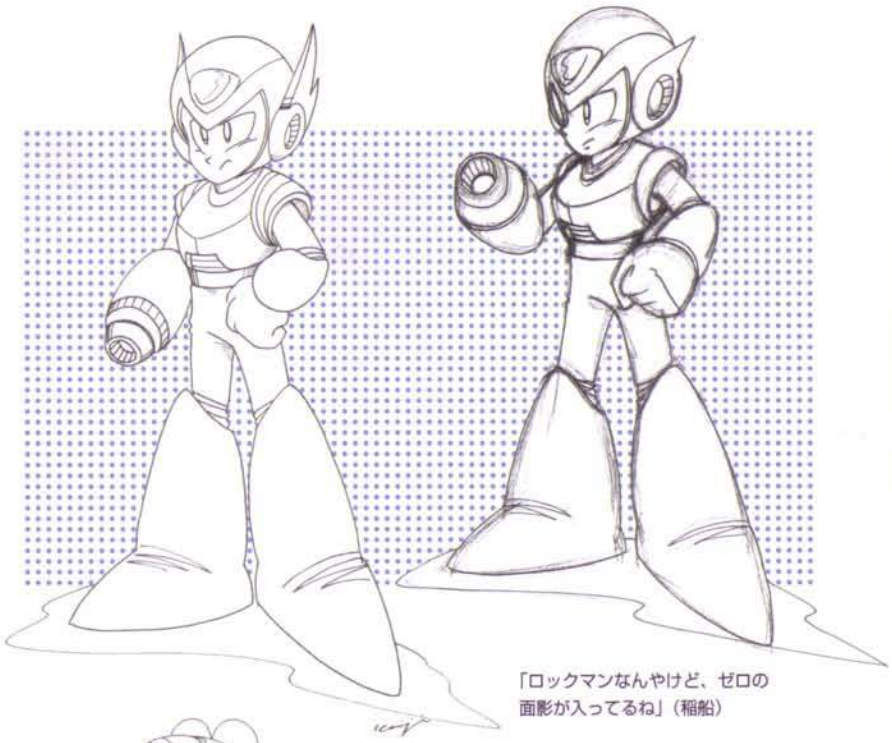
「もっとハードな世界観にしたいな、と思って。それには今までのロックマンじゃ“いい子”すぎるんで、襟を立てたりいろいろやってます」（稲船）

エディーやビートのようなサポートキャラを想定してデザインされたものだろうか？　頭部には「X」の文字が……。

「なんやこれ!?　全然覚えてないよ（笑）」（稲船）

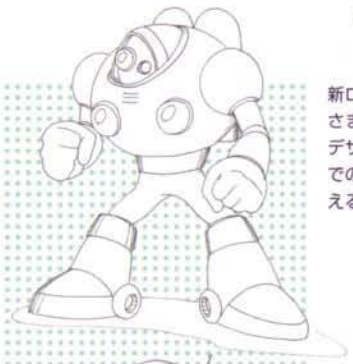


「これはVAVAのはずやけど、額に『Z』って書いてある……ショックや（笑）」（稲船）

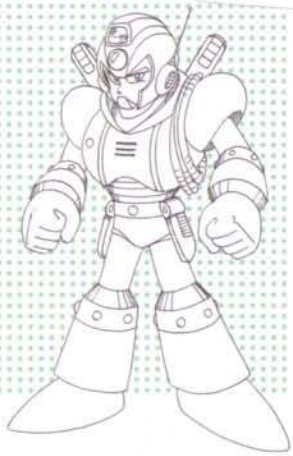


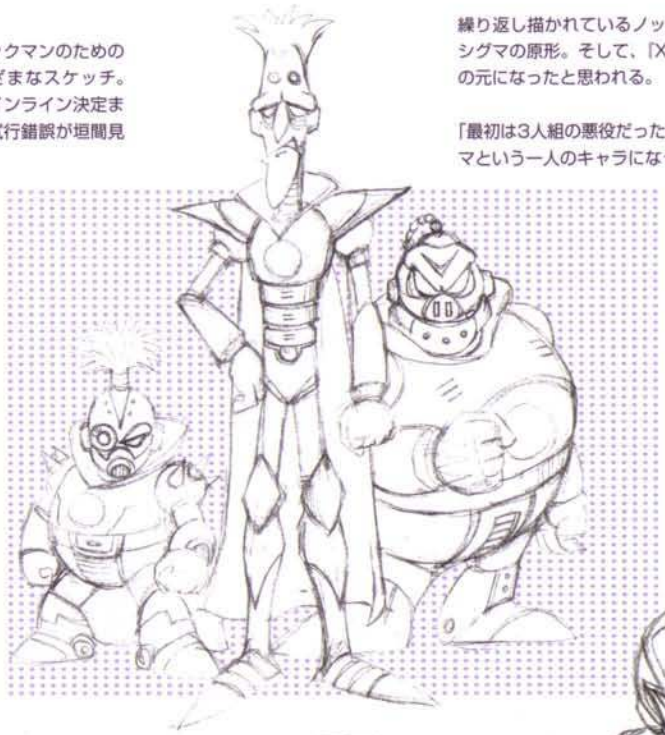
「ロックマンなんやけど、ゼロの面影が入ってるね」（稲船）

「新シリーズのボスキャラを考えたときに、動物と機械の融合はどうかな？　って案やね」（稲船）



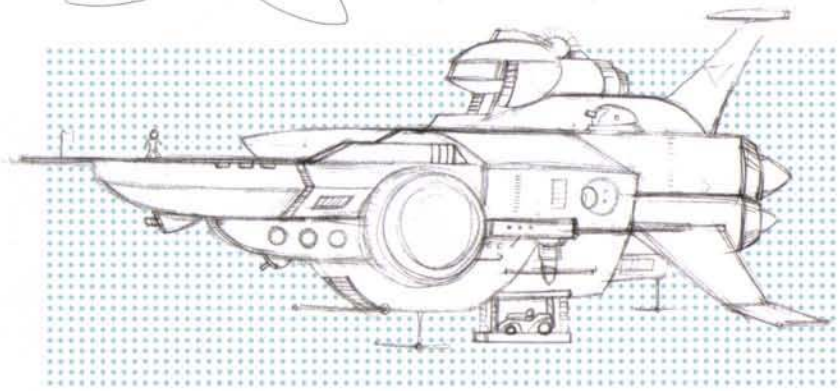
新ロックマンのためのさまざまなスケッチ。デザインライン決定までの試行錯誤が垣間見える。





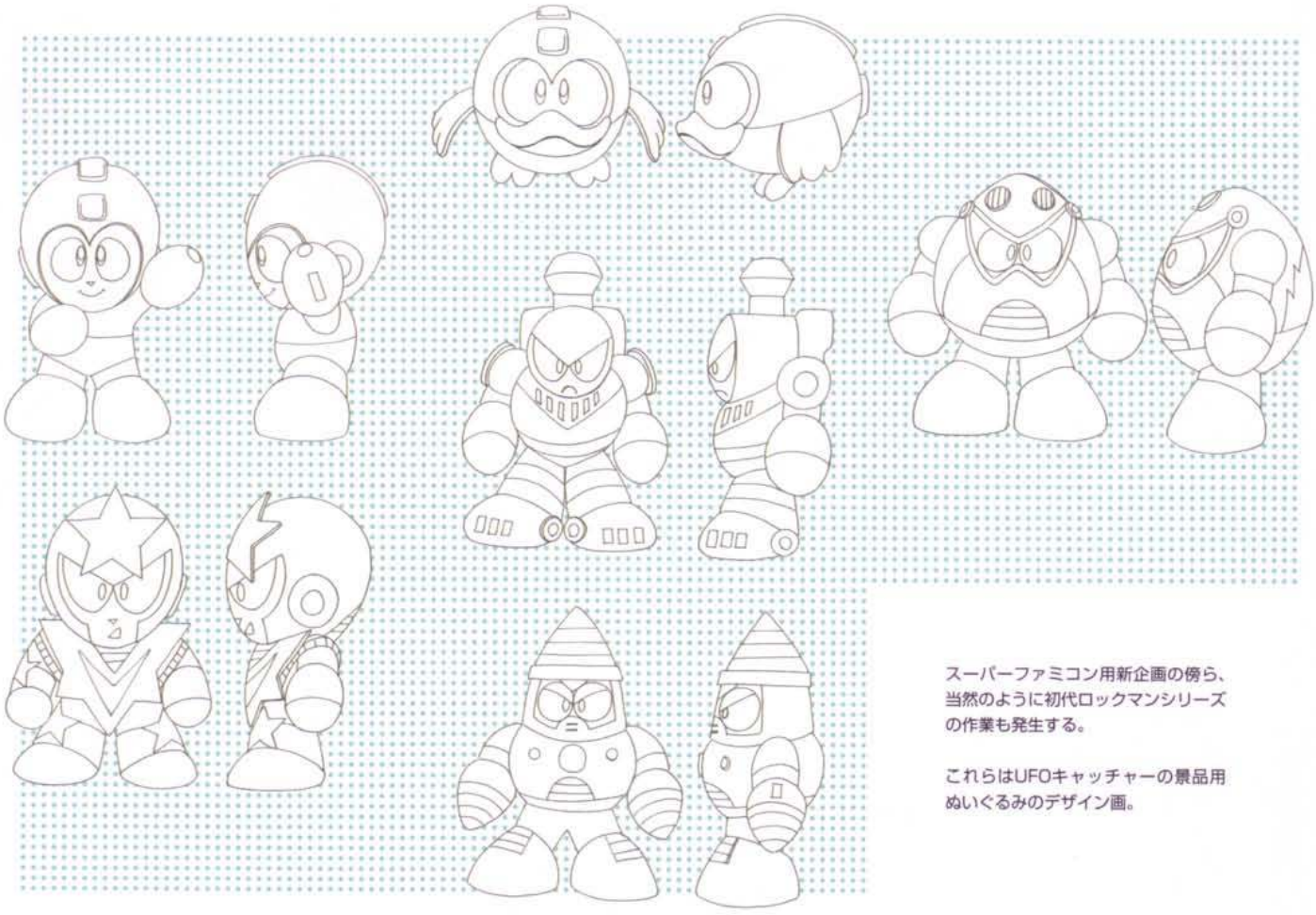
繰り返し描かれているノッポ、チビ、デブの3人組はシグマの原形。そして、『X2』のカウンターハンターの元になったと思われる。

「最初は3人組の悪役だったんやけど、最終的にはシグマという一人のキャラになった」（稲船）



ハード性能が向上したスーパーファミコンということで、大型戦艦の案も描かれている。これはデスログマーになったもの。

ゼロは最初から「ZERO」の名で描かれていた！



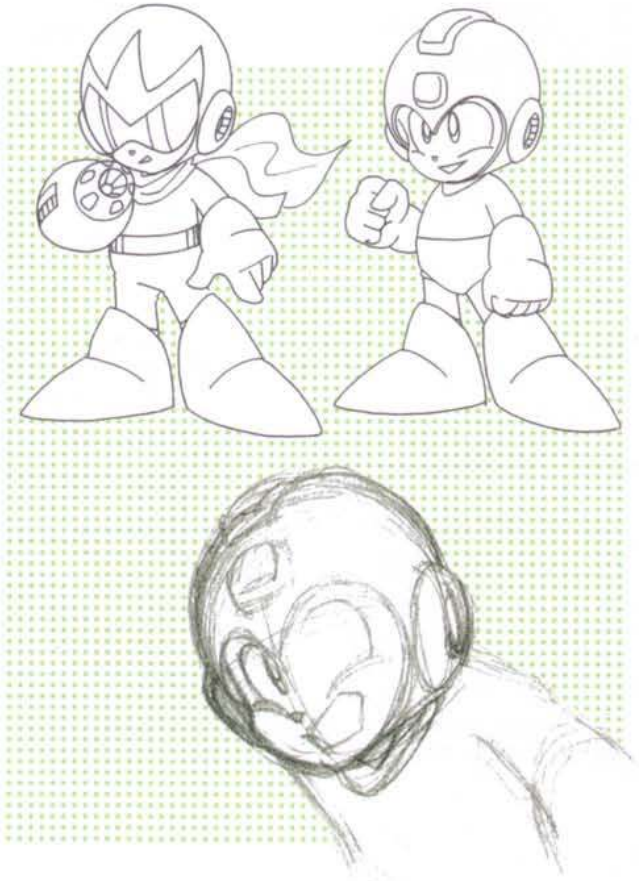
スーパーファミコン用新企画の傍ら、
当然のように初代ロックマンシリーズ
の作業も発生する。

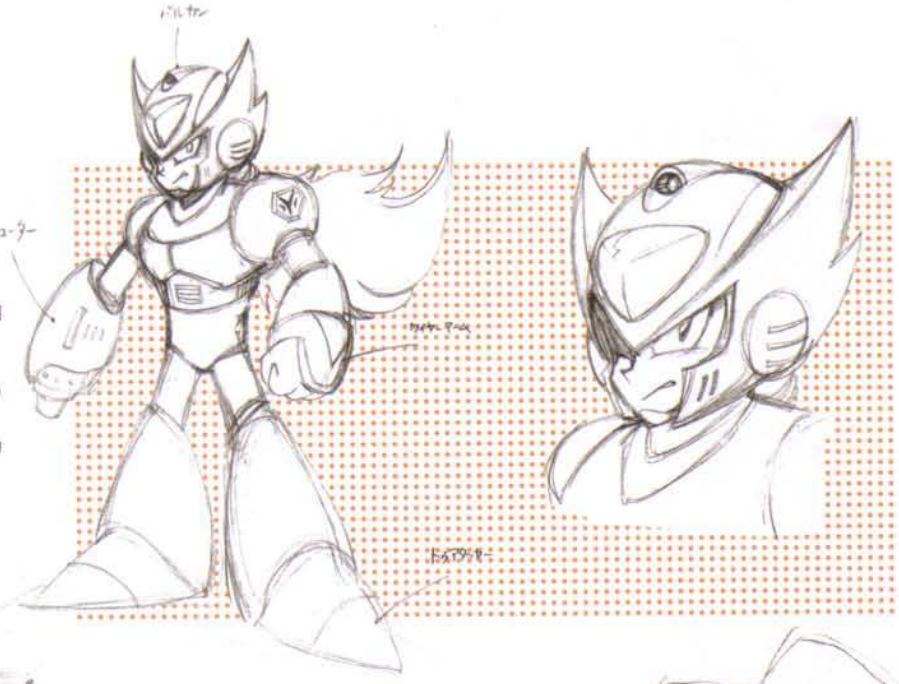
これらはUFOキャッチャーの景品用
ぬいぐるみのデザイン画。

カプコンファンクラブ会報の表紙イラスト。『ストⅡ』キャラ、
レッドアリーマーとともにロックマンの姿も。

用途不明のブルースとロックマン。
その等身は低く、かわいらしいフォルム。

「たまに仕事が空いたときとかに『試しに描いてみようかな？』って
思い立つ絵もあって。これも、そんなんやないですかね」（稲船）

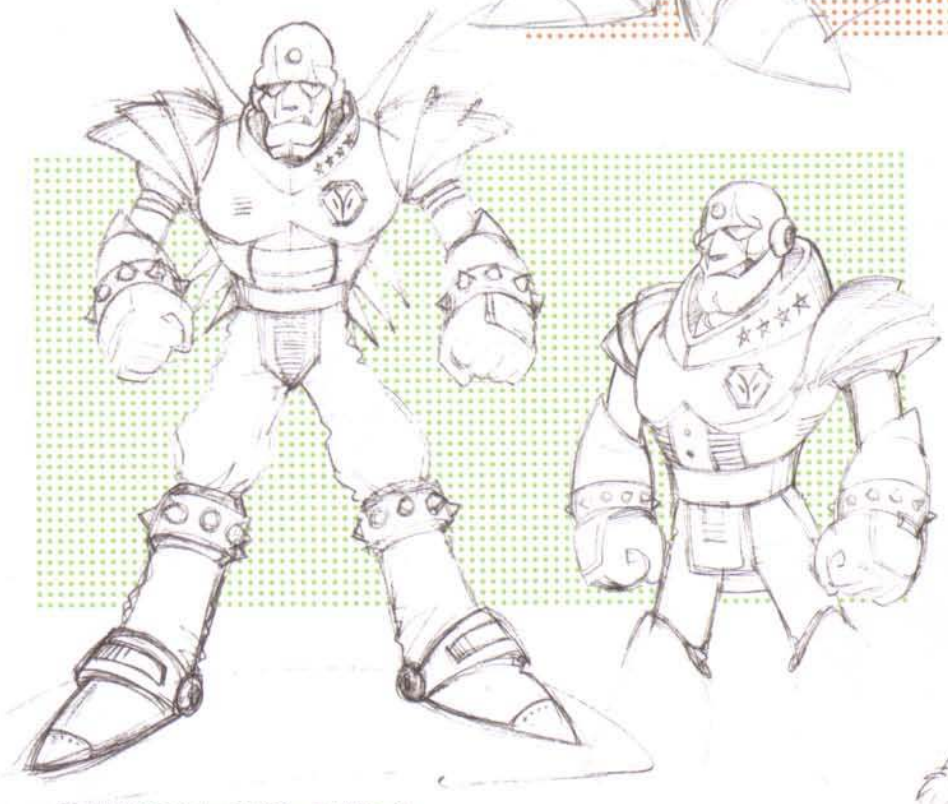




新ロックマンのデザインもだいぶ固まってきた。

「よりハードに、よりワイルドに」（稲船）

その狙いが、デザインとして着々とカタチになっていく。



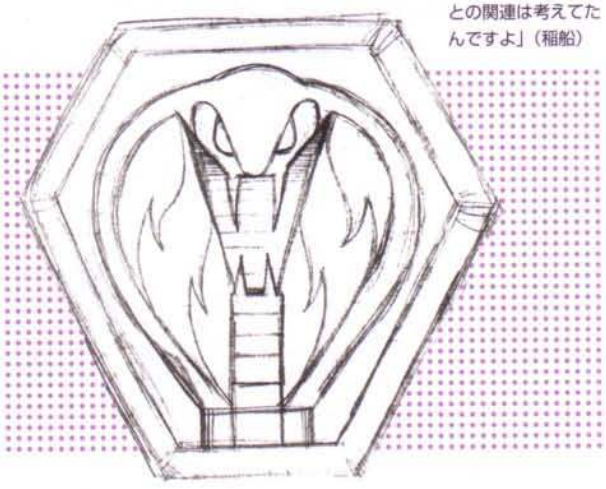
後に登場する女性オペレーターは、この時点ですでに原形が描かれていたようだ。

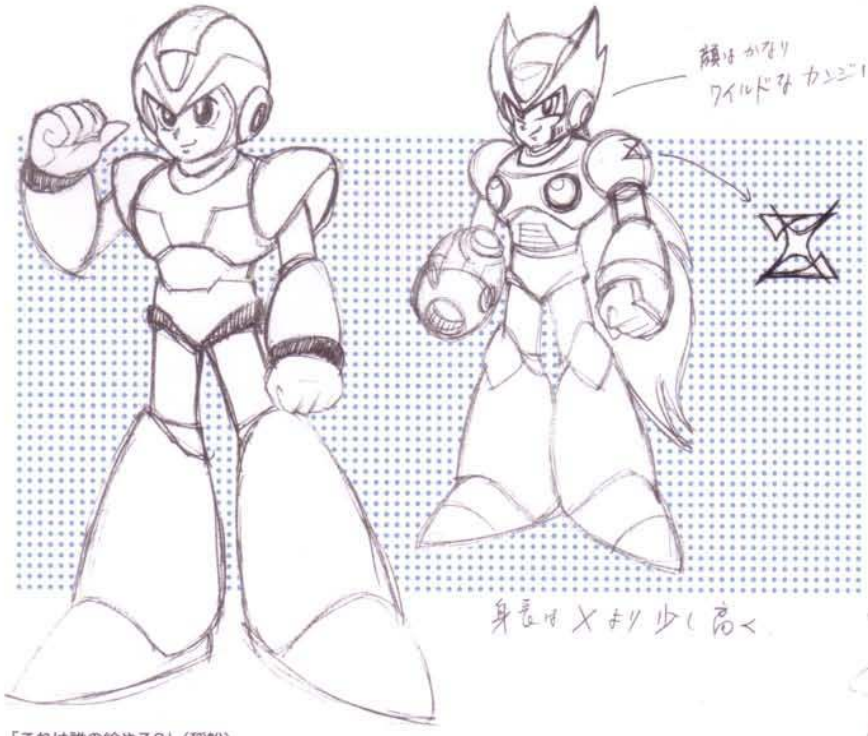
ゼロはほぼ今のイメージに近く、3人組だった敵キャラも一人となり、シグマそのもののデザインになった。

冒頭デモ、マニュアルに名前だけ登場するDr.ケインも、デザインは起こされていた。

コブラの紋章の中に「W」の文字が確認できる。

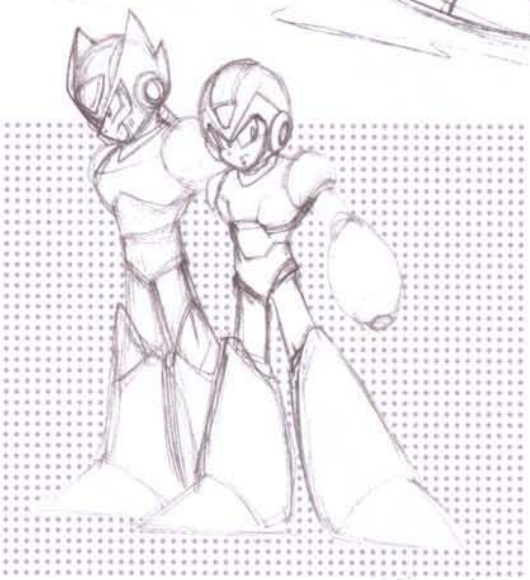
「最初からワイリーとの関連は考えてたんですよ」（稲船）



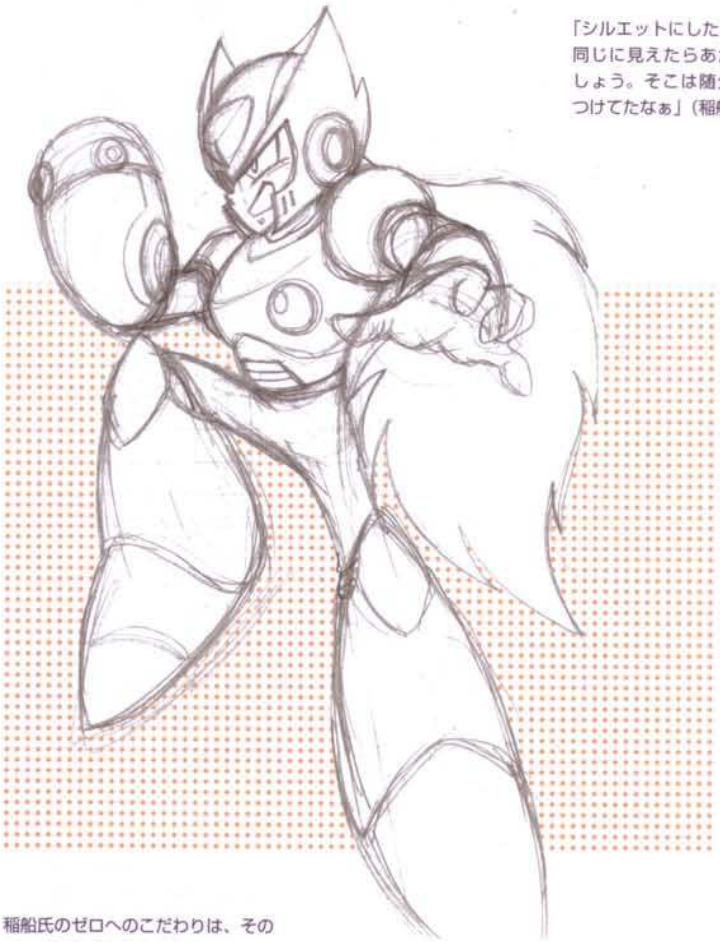


「これは誰の絵やろ?」(稲船)

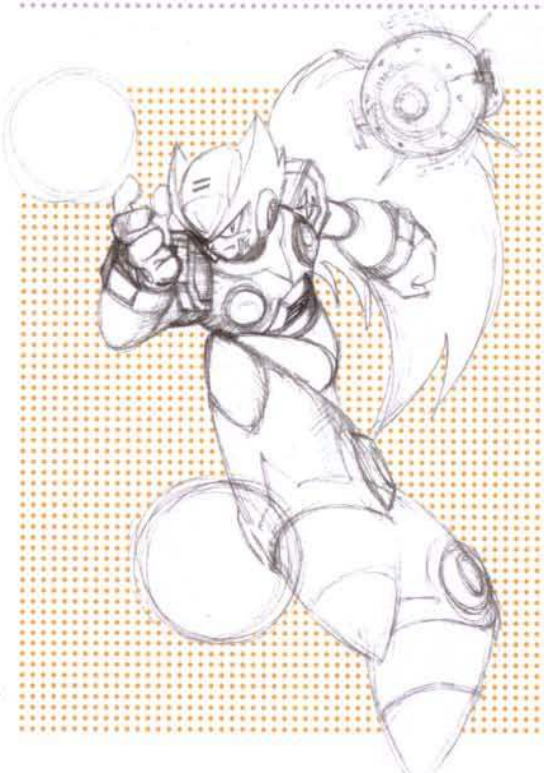
エックスは特に注意書きはないが、ゼロには細かく指示を出している。
当時、カードダスやプラモ等、さまざまなロックマンXの関連商品が発売されていたが、その図版は通常、カプコン外で描き下ろされる場合が多い。この絵もそういった外部デザイナーの絵ではないだろうか。



「シルエットにしたときに同じに見えたらあかんでしょう。そこは随分気をつけてたなぁ」(稲船)



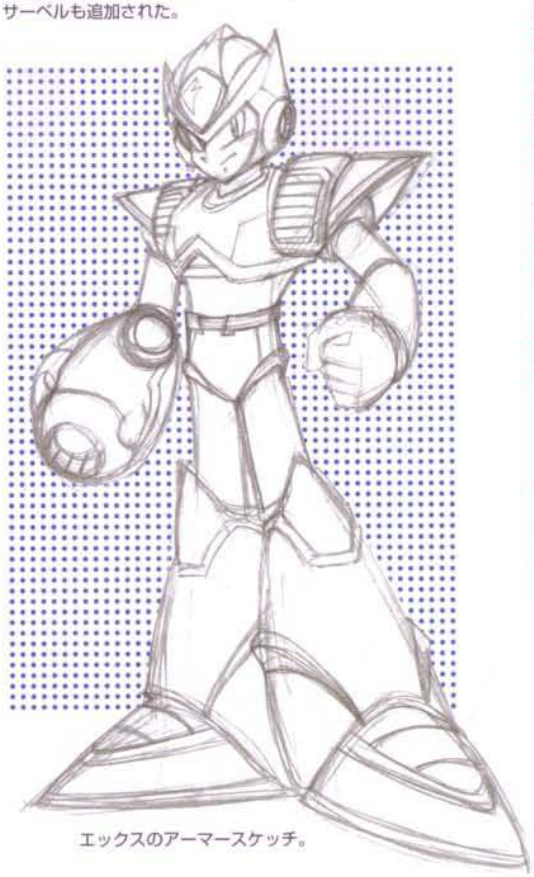
稲船氏のゼロへのこだわりは、そのラフ点数からもうかがえる。



ゼロの周りに球状のオプションらしきものが浮いている。

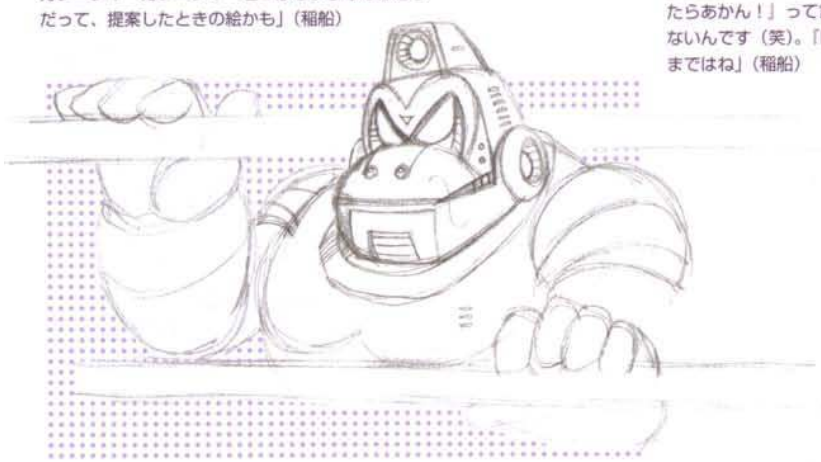
「これは『X2』のころかなぁ? なんかこういう武器を出したい、とか考えてたような気がする」(稲船)

「X2」へ移行する際、ゼロの肩にはアーマーが追加され、バスターはより強力そうに、背中にはビームサーベルも追加された。

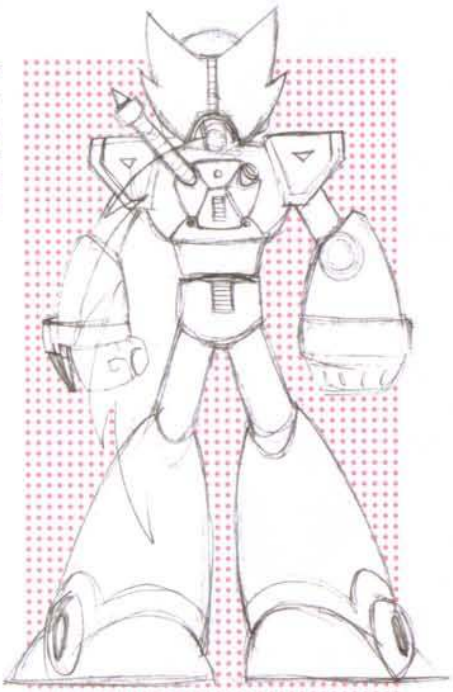


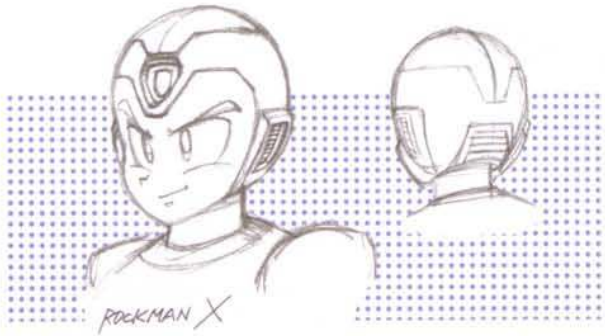
エックスのアーマースケッチ。

「これも「X2」のころやないかな。こんなメカニコングみたいな、ごっつおっきなボスがスクロールをガシーン！　ガシーン！　とつかむようなのはどうだって、提案したときの絵かも」（稲船）



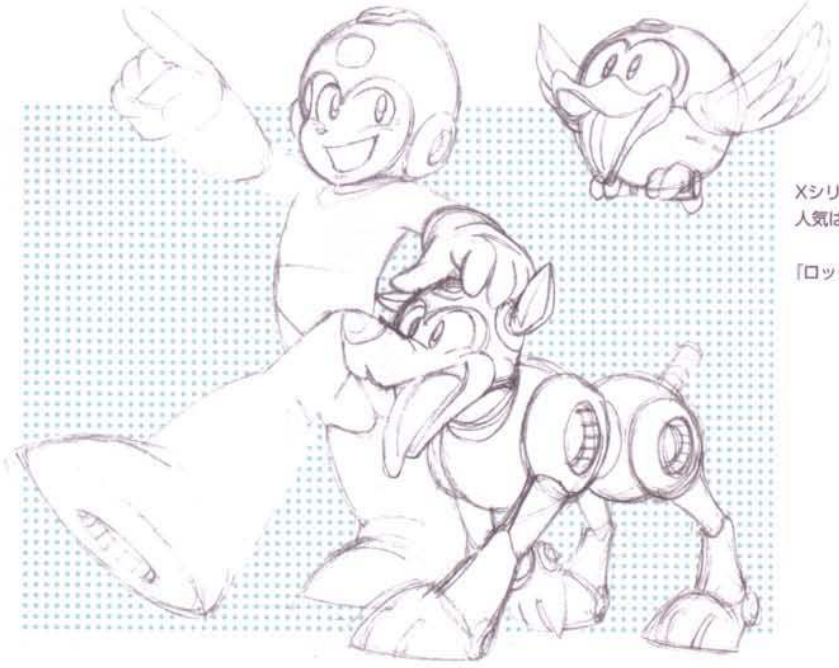
「新作へ移行する際に、ホントはデザインって新しくすべきなんですが……ゼロに関しては、続編で版権イラストを描く人間が変わってからも「変えたらあかん！」って言って変えさせてないんです（笑）。「ロックマン ゼロ」まではね」（稲船）





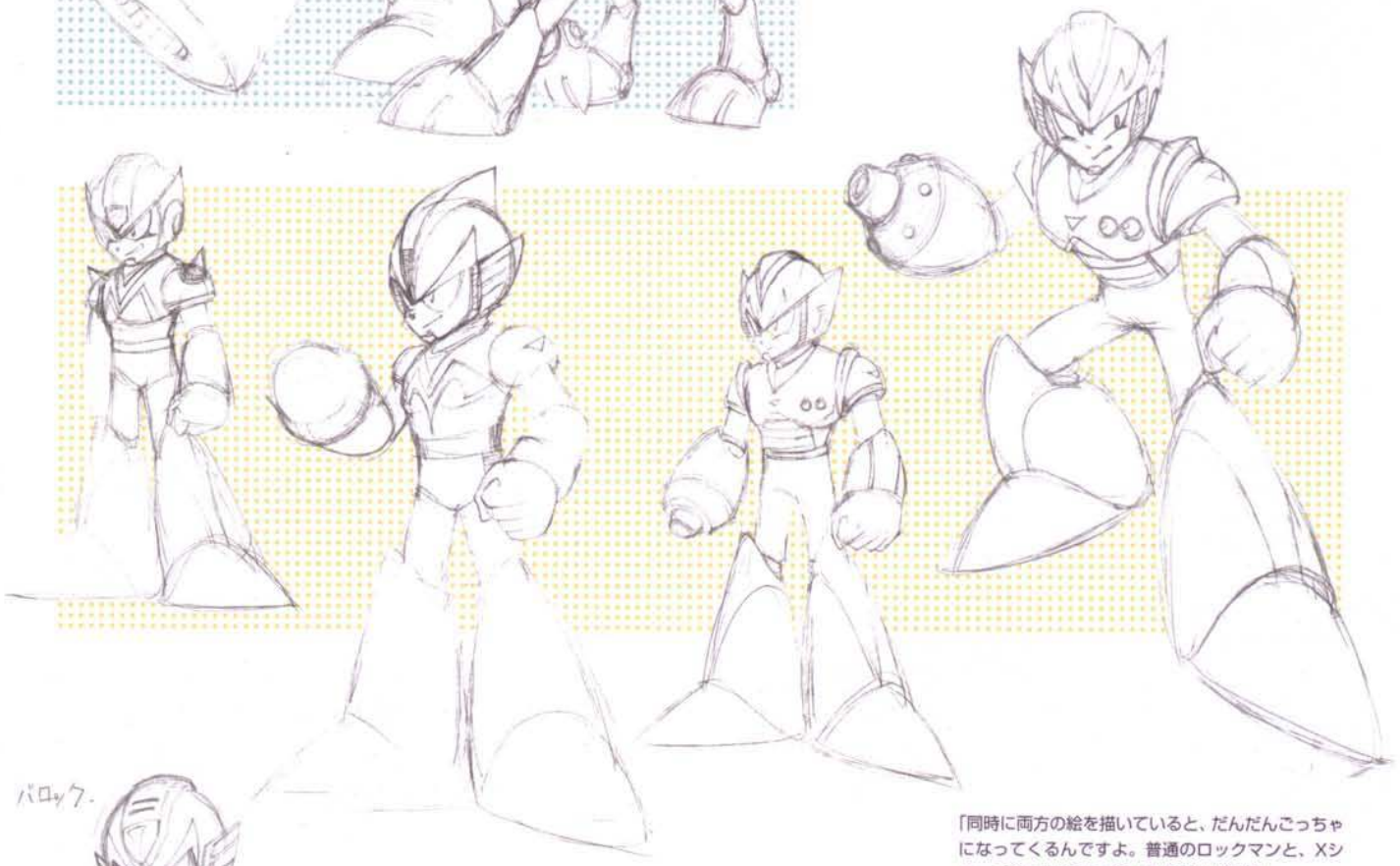
バンダイの「ロックマンX」関連の玩具展開用に描かれたヘルメットの下のデザイン案。

「別に、ほんまに丸坊主ってわけやないんですよ（笑）」（稲船）

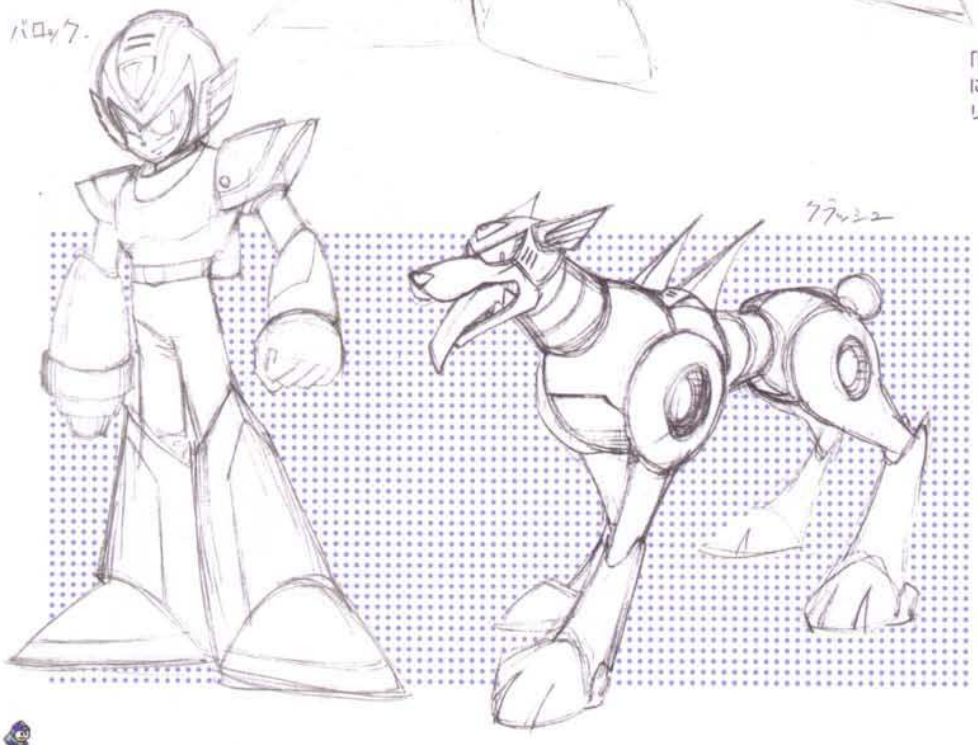


Xシリーズが軌道に乗った後も初代ロックマンの人気は衰えず、続編がリリースされていく。

「ロックマン7」のころのスケッチ。



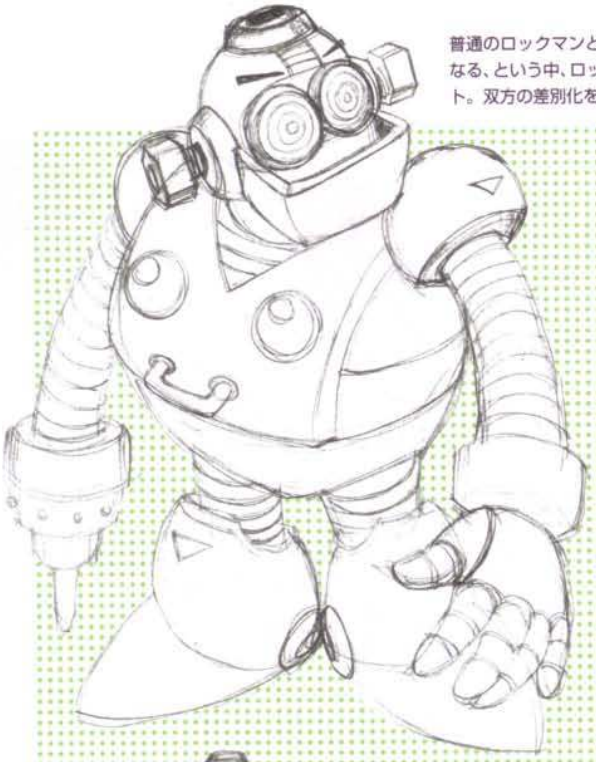
「同時に両方の絵を描いていると、だんだんごっちゃになってくるんですよ。普通のロックマンと、Xシリーズのデザインラインが（笑）」（稲船）

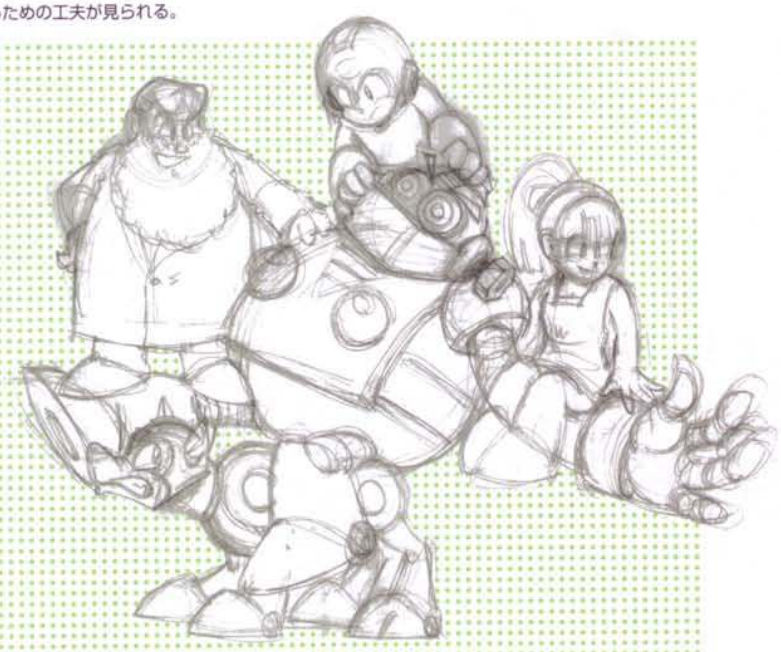


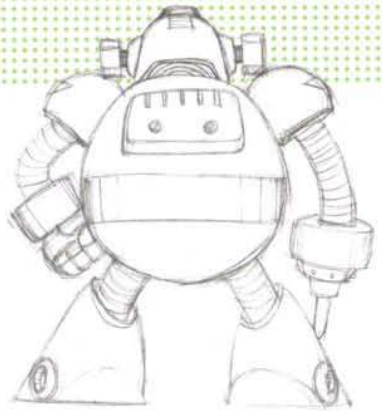
この「バロック」と「クラッシュ」は、フォルテとゴスペルの原形と思われる。

「ブルースがあいまいな存在やったから、もっとちゃんとロックマンのライバルになるキャラを出そうと思って。メチャクチャ負けん気の強いやつが欲しかった」（稲船）

普通のロックマンとXシリーズのデザインがごっちゃになる、という中、ロックマン用にデザインされたライトット。双方の差別化を図るための工夫が見られる。







「なんか……ライトットはすごいですね。何がどうすごいか自分でもわからないけど（笑）。よくこんなん描いたなぁ、と（笑）」（稲船）

『ロックマンズサッカー』のパッケージ下描き。登場予定のあったガッツマンがゲーム本編に登場しないことになったので、製品版の絵ではブルースに差し替えられている。

「これは……シェードマン候補の中の一体やなかったかな？　……きっとそうや」（稲船）

『ロックマンズサッカー』に前後して描かれたものだろうか？ロックマンの野球ゲームの企画があったのだろうか？

「いや、いつ描いたかすらも全然、覚えてへんよ（笑）」（稲船）

アーケード版前後のスケッチ。ファミコン時代にデザインしたキャラクターたちを「今、描くとしたら」というコンセプトで描かれたものだろうか？

「前に作ってたころにできなかったことを細かいグラフィックでやってもらって、うれしかったなぁ」（稲船）

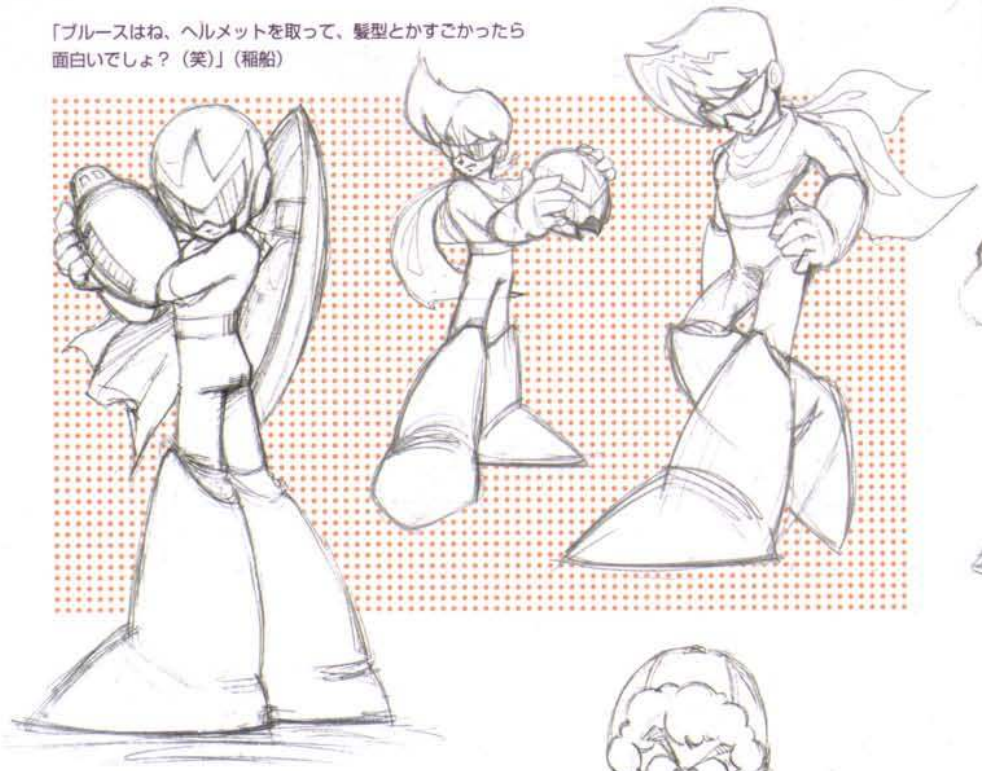
10周年記念の年、カプコンシークレットファイル「ロックマン大博覧会」に掲載されたエレキマン。

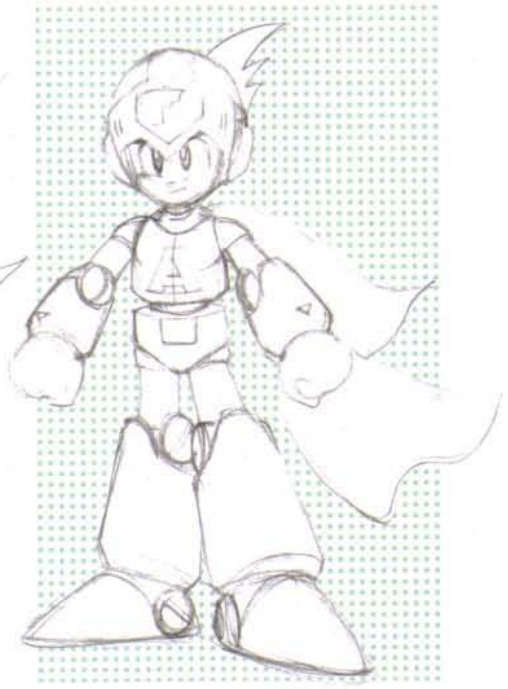
「そうそう、ウッドマンなんやけど本体作ったら、あとは葉っぱを回せばええだけやから、作るのが楽なボス。サターン版の『8』でもそういう理由で出すことにしたし（笑）」（稲船）

確かに番外編にも、ウッドマンの出番は多い。

「ロックマン8」の開発時期に描かれたブルースのスケッチ。

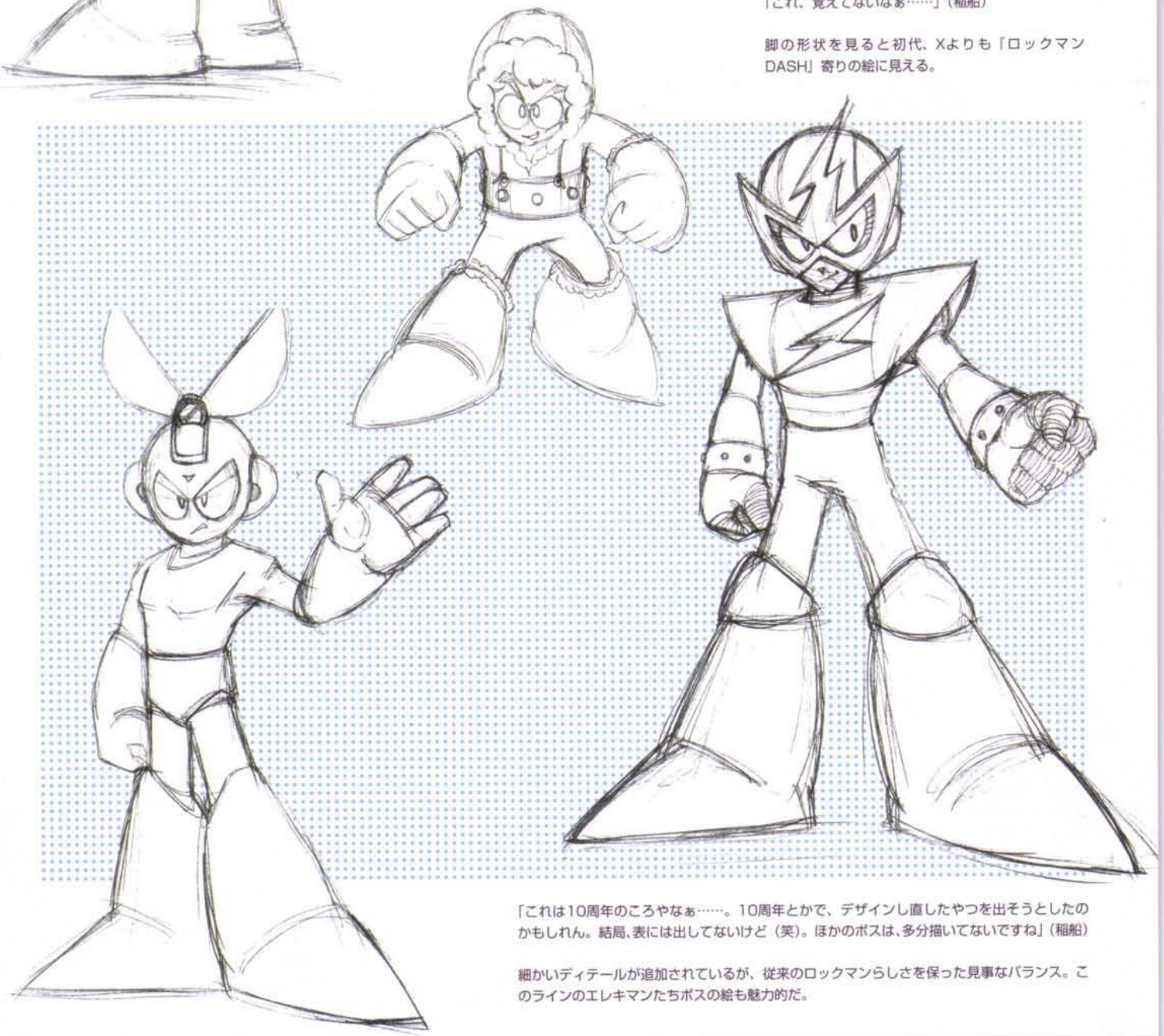
「ブルースはね、ヘルメットを取って、髪型とかすごかったら面白いでしょ？（笑）」（稲船）





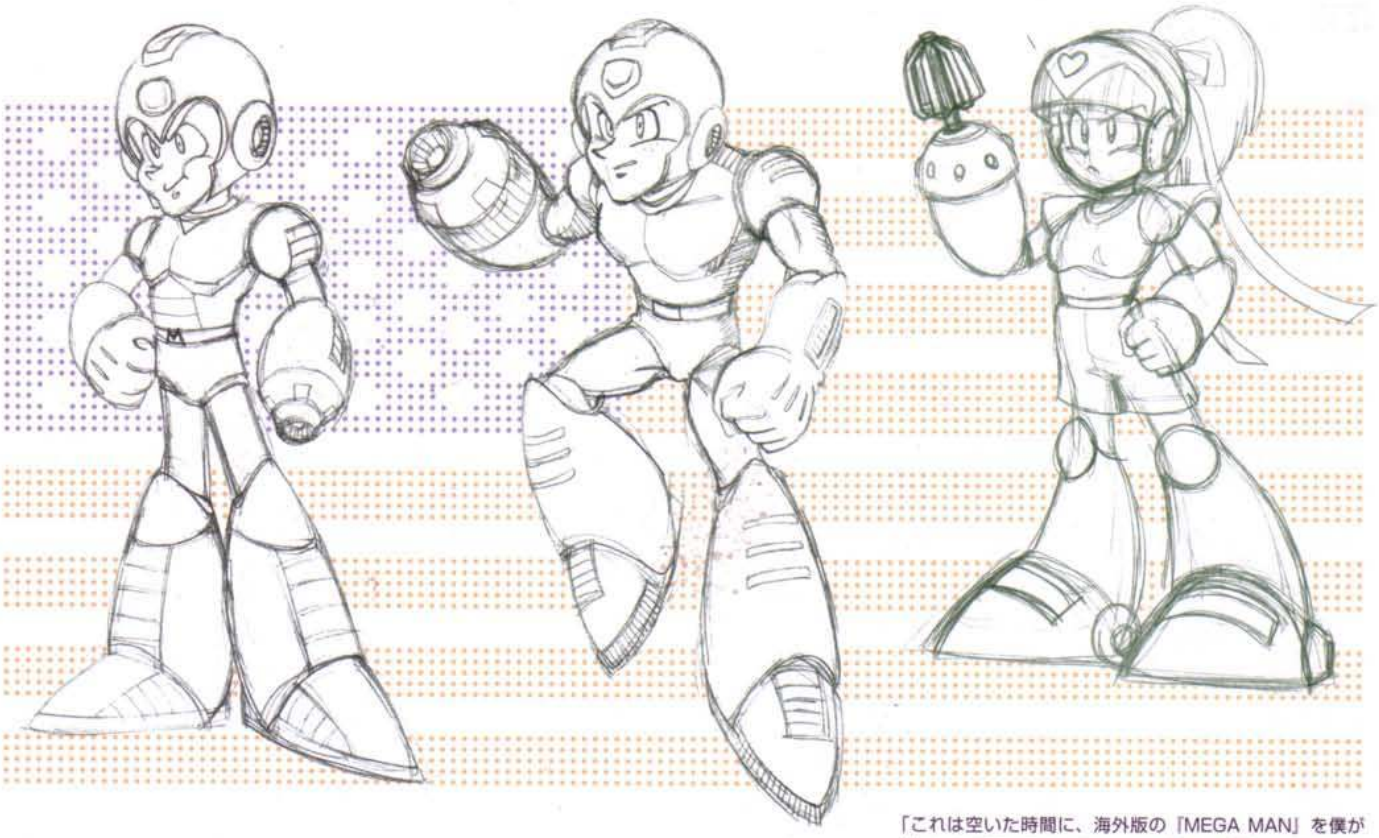
「これ、覚えてないなぁ……」（稲船）

脚の形状を見ると初代、Xよりも「ロックマンDASH」寄りの絵に見える。



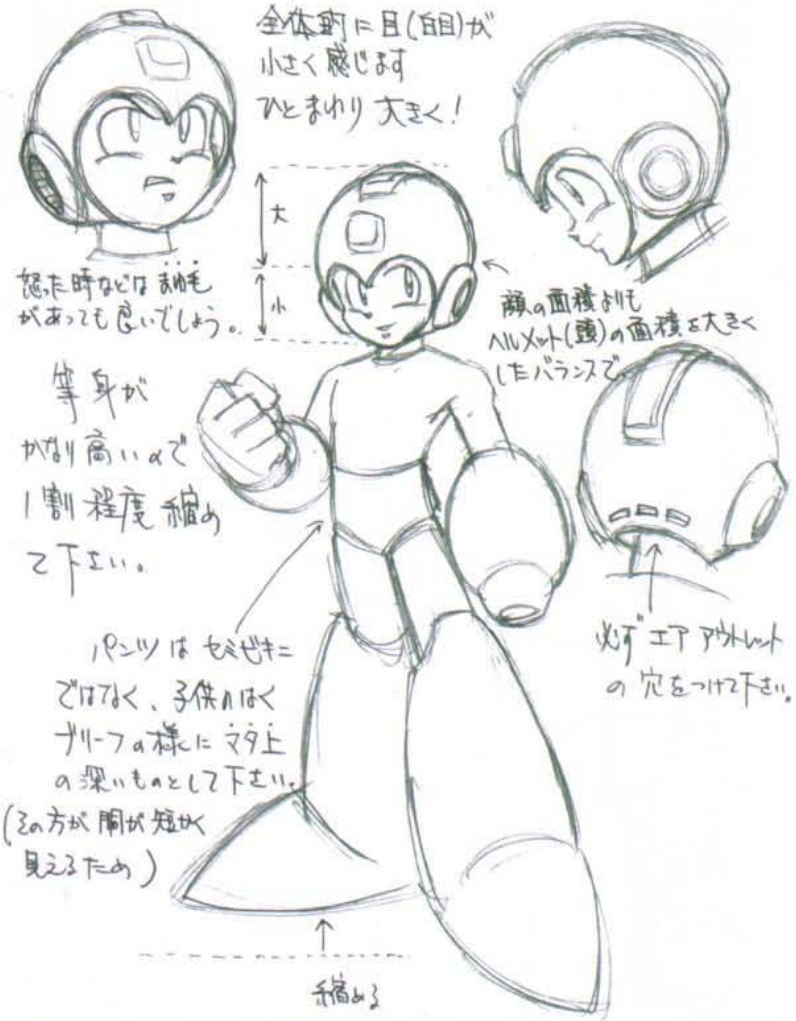
「これは10周年のころやなぁ……。10周年とかで、デザインし直したやつを出そうとしたのかもしれん。結局、表には出してないけど（笑）。ほかのボスは、多分描いてないですね」（稲船）

細かいディテールが追加されているが、従来のロックマンらしさを保った見事なバランス。このラインのエレキマンたちボスの絵も魅力的だ。



「これは空いた時間に、海外版の『MEGA MAN』を僕が描いたらどうなるんやろ？　って描いた（笑）。海外向けなら、ロールも家庭用ロボットだとわかりやすくして……とか、どうすれば海外の人に受けるんかなって（笑）」（稲船）

「なんやこいつ……覚えてないなぁ。でもこの顔は、敵やなくて味方やね。体にハーネスとかついてたり、味方キャラの想定でなんか考えとったんやないかな。……きっとそうや（笑）」（稲船）



版権イラストのバトンタッチの際に描かれた注意書きと思われるもの。『ロックマン8』以降、稲船氏は

ロックマン1&2 集合イラスト

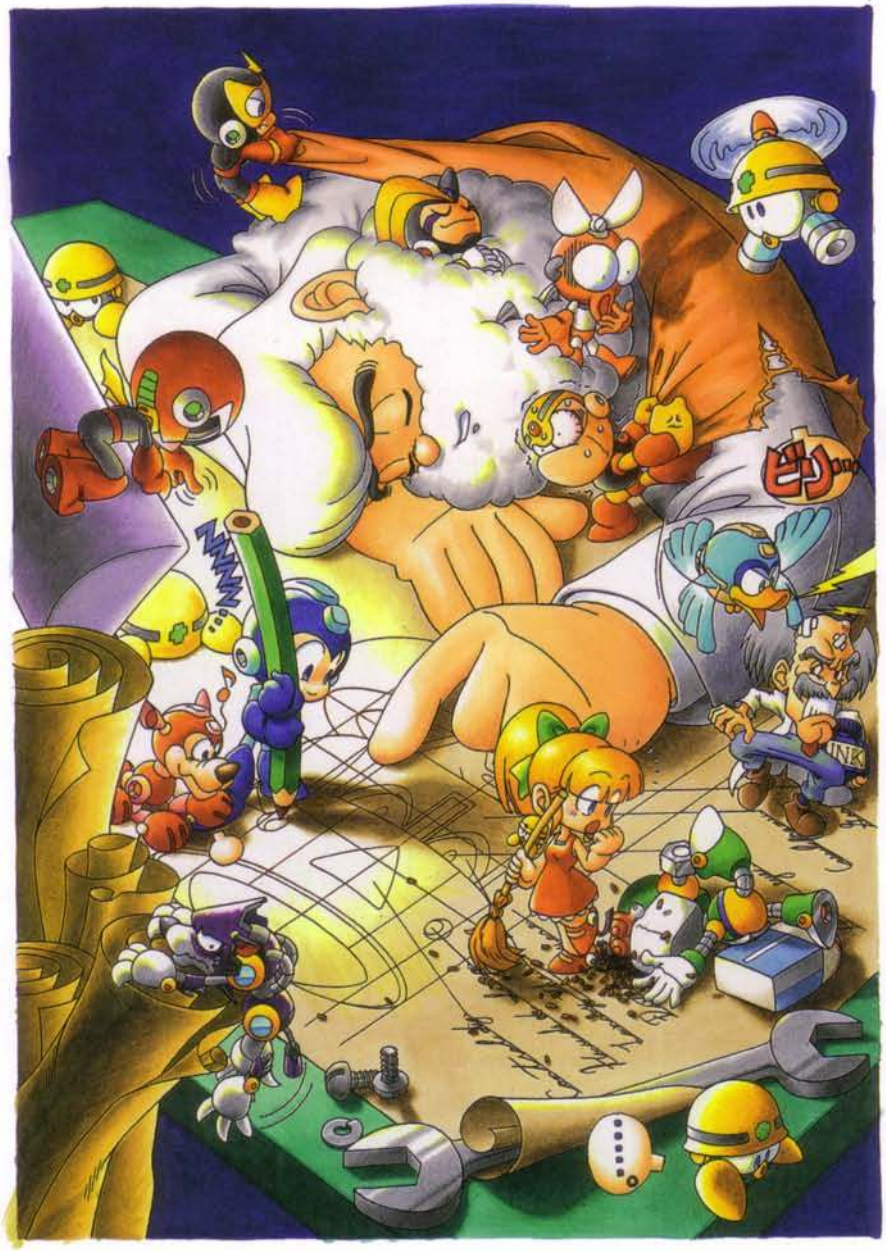
ロックマン1~3+ワールド1
集合イラスト

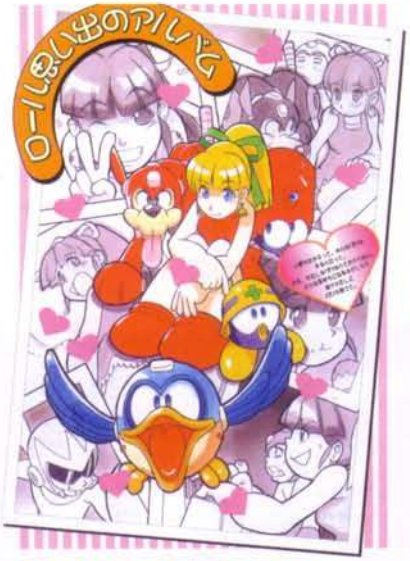
10周年記念イラスト

10周年記念イラスト
(DASH)

「「DASH」の宣伝も兼ねて、2パターン描きました。「DASH」のロックが増えた方は、右上に移動したロックマンとカリンカがくっついて、ロールがムッとして……という違いもあります」(ヒデキ)

ROCKMAN MUSEUM
ロック博'96
ロック博'96
—GUIDE BOOK—
TICKET
STAFF





『ロックマン大博覧会'96』用

『ロックマン大博覧会'96』用

『ロックマン大博覧会'96』用

「これはロールの絵日記という設定なので、全部色鉛筆です。『夏休み』というテーマで、子供のころに共感できたものって何だろう、とか考えながら描いてましたね」（ヒデキ）

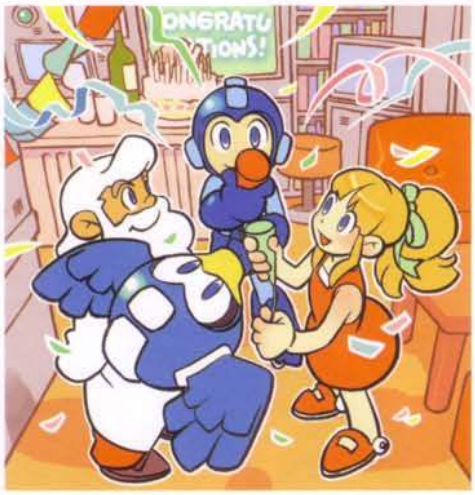
キャンペーン用

ファンクラブ会報用

プリントシール機用

15周年記念イラスト

「これは『u-capcom』用ですね。初めてゼロを描けたのでうれしかったです。
『DASH』はPSP版、『ゼクス』は壁紙をやったんで、一応全シリーズ関わったことになりますね(笑)」(日暮)



15周年記念イラスト

10周年書籍表紙用

「これを描いたのは僕ではないんですが、当時はノウハウを蓄積する意味も兼ねて、CG、ポリゴンのイラストを描いていく必要がありまして。その一環ですね」(ヒデキ)

雑誌表紙用

10周年記念Tシャツ用

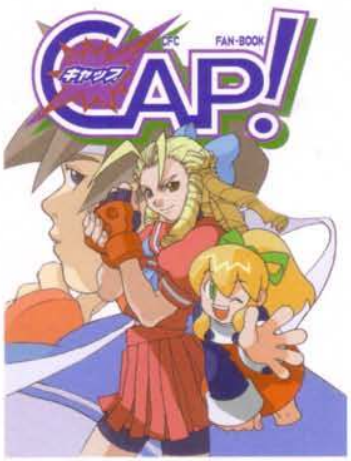
10周年記念イラスト

『ロックマン6』(PS版)CDレーベル

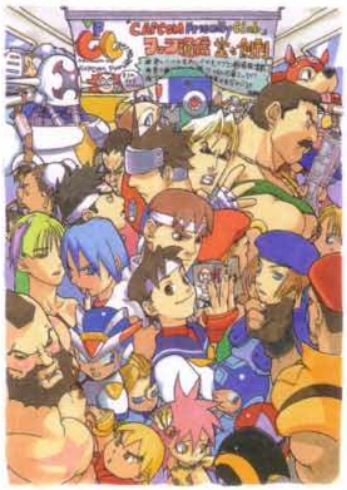
「PS版の最後ということで、レーベルにもやる気と愛を込めました! パワーロックマンなので、当然後ろにラッシュはいません」(日暮)

ファンクラブ会報用

ファンクラブ会報用



ファンクラブ会報用



ファンクラブ会報用

暑中見舞い用

ケータイカプコン用

年末キャンペーン用

ファンクラブプレゼント用
テレホンカードイラスト

ロックマンどら焼き

オフィシャル年賀状用

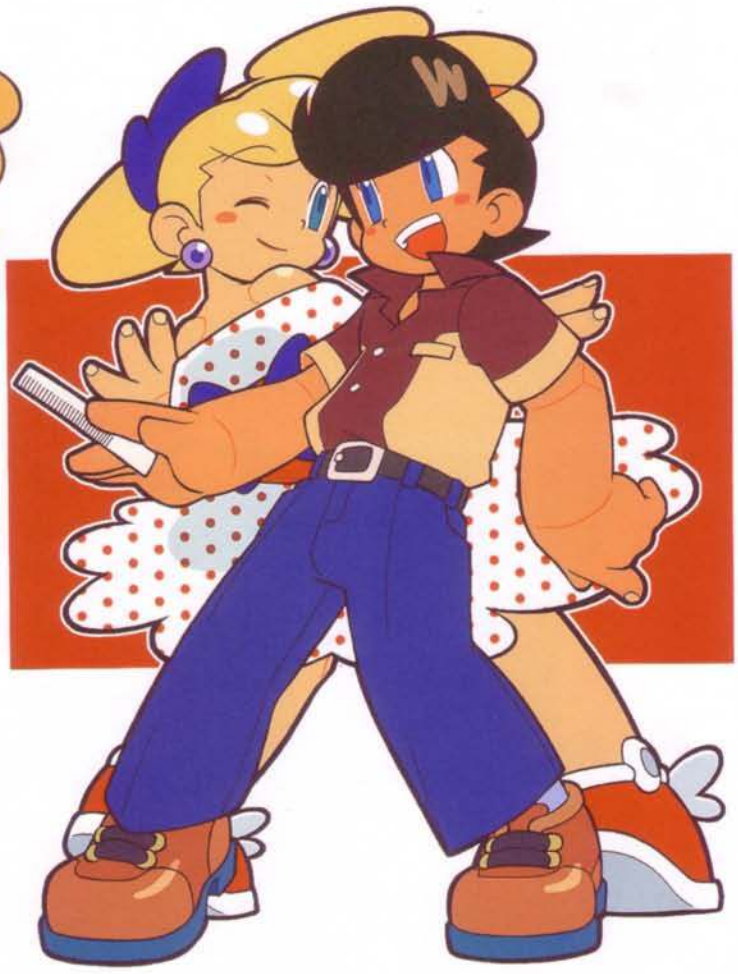
デザイン室画集表紙用

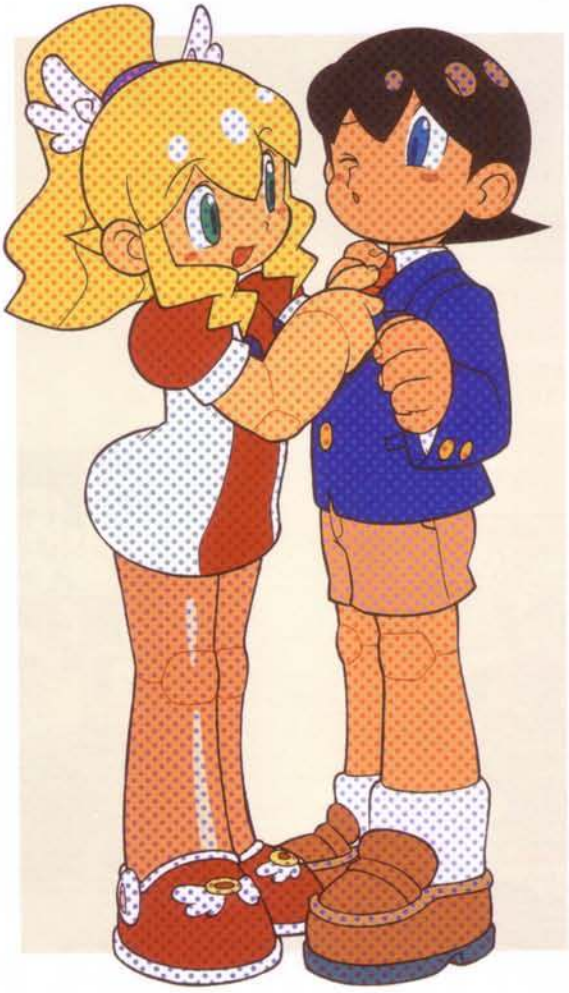
ファンクラブ会報用

PS版解説書用イラスト

「ロックやロールは普段、どういう私服を着てるんだろう？って考えたときに、現代服も、未来っぽい服も世界観に合わないような気がして。で、このころ50'sが好きだったので、こんな感じの服に（笑）」（ヒデキ）

「このへんのロールちゃんは個人的な落書きというか……習作、ですね（笑）」（ヒデキ）





ファンクラブ会報用　「『自由に描いていいよ』と言われたので、パラレルワールド的な設定で。ロックマン側に女の子キャラがいるんだから、

『クラブ☆カプコン』表紙用

「カプコンあれコレキャンペーン」
(PSP)イラスト

「結構長いことロックマンばかり描いてきたので、『ストリートファイター』系のキャラを描くのがすごいプレッシャーでした(笑)。でも、PSP版でパッケージしか描けなかった「DASH」のキャラがまた描けて、うれしかったですね」(日暮)

『クラブ☆カプコン』用

『ガンスパイク』
ロックマン

「西村キヌさんが描かれたほかのキャラと質感の重さがかけ離れないように、普段のロックマンとは少し塗りを変えています」(ヒデキ)

『マーヴルVS.カプコン』メインイラスト

『マーヴルVS.カプコン』
シークレットファイル

『マーヴルVS.カプコン』
ロックマン&ロール

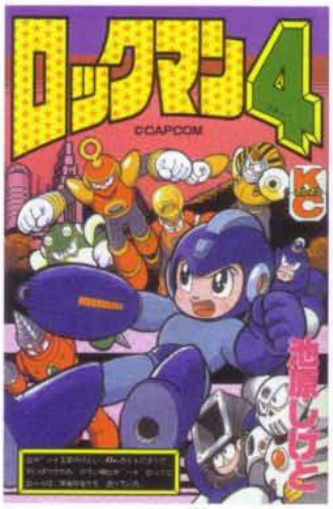
『マーヴルVS.カプコン2』
ロックマン&ロール

MARVEL,CAPTAIN AMERICA,GAMBIT,INCREDIBLE HULK,SPIDER-MAN,WOLVERINE,VENOM,WAR MACHINE,ONSLAUGHT,AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC.AND ARE USED WITH PERMISSION.
©1998 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.
STRIDER:©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

ロックマン & ロックマン X コミック

講談社『コミックボンボン』にて連載された「ロックマン」コミックの一部を、執筆作家陣のメッセージとともに紹介する。

「これは以前、池原先生の仕事場に遊びに行ったときに、その場で描いていただいたものです」(有賀)

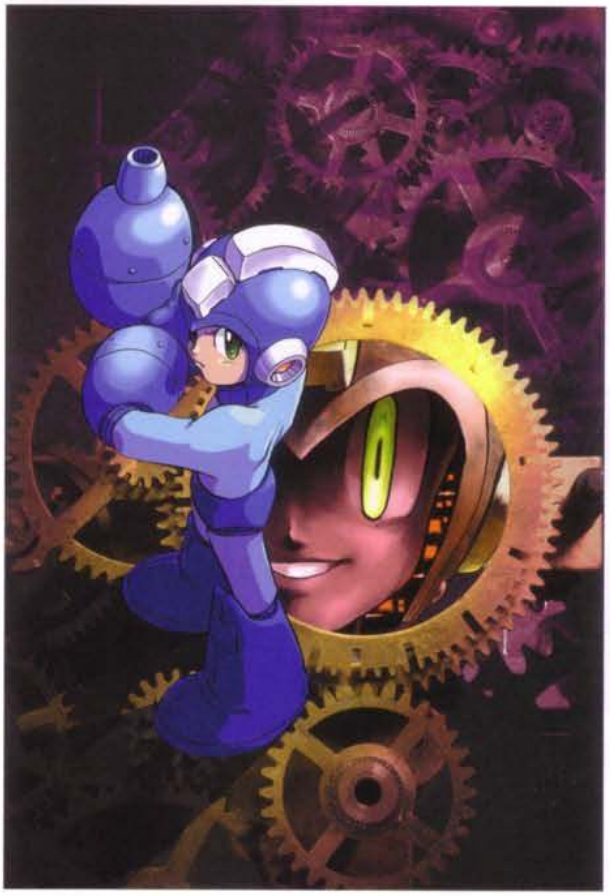


池原しげと

「ロックマンはたくさん描いたなあ。これね、最初は攻略漫画っていう条件でスタートしてるの。でもシリーズを重ねるごとに、だんだん自由にやらせてくれるようになって、オリジナルストーリーのも一本描いてるんだよね。ん? 有賀君、何であれの表紙は入れてくれないの(笑)」(池原)

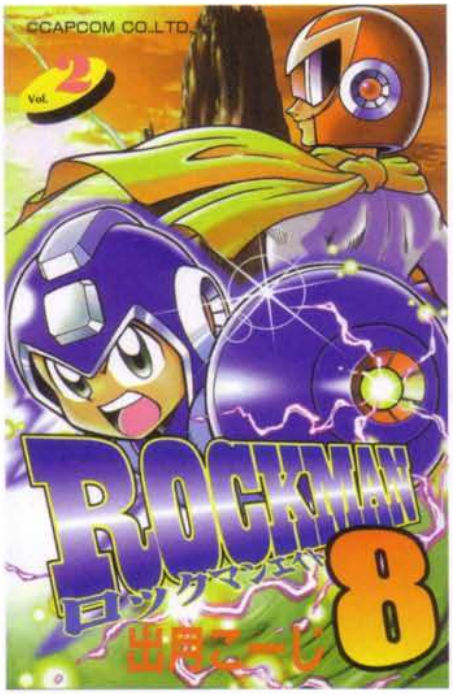
「「蘇るブルース」ですね。あれは、お手伝いも少々させていただいたんで、入れたくもあったんですが(汗)」(有賀)

「まぁいいや。声かけてくれて、ありがとね(笑)」(池原)



有賀ヒトシ

「本流、王道としての池原先生のロックマン漫画があったので、自分のロックマン漫画は番外編、あるいはOVAのつもりで、ロックマンに対する思い入れたっぷりに描いていました。もともとロックマンシリーズが好きだったのと、ロボットというテーマは自分の中でも最も重要なものなので、かなり大事な作品です。なお、現在も続編執筆中」(有賀)



出月こーじ

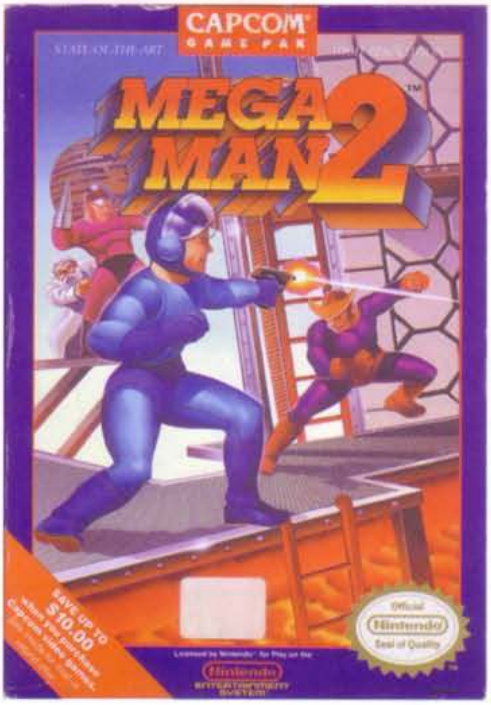
「『ロックマン8』2巻表紙の飛行機雲ですが、本編では最後まで描き切れなかったデューオなんです。せめて表紙で宇宙に帰してあげたかった」（出月）

岩本佳浩

「初めての連載で緊張したことや、どんな絵柄にしようか担当さんと悩んだことをよく覚えています。今回、有賀さんの推薦で『X3』の3巻が掲載されてしまいました（笑）。女性キャラがかわいく描けてない上に、あまりにも場違いな表紙ですね。でも、この巻のカバー裏のイラストは結構好きです。もう、やりたい放題ですね」（岩本）

海外版ロックマン

あまりにもインパクトが強すぎる、MEGA MANたち。ゲーム内の基本設定は変わっていないので、彼らも戦いが終わればライト博士の元に戻り、お手伝いをする……はずである。



『MEGA MAN 2』
（北米版『ロックマン2』）

『MEGA MAN 5』
（北米版『ロックマン5』）

『MEGA MAN 5』（北米版『ロックマン5』）
パッケージイラスト原画

『MEGA MAN V』（北米版『ロックマンワールド5』）

『MEGA MAN Ⅱ』（アジア版『ロックマンワールド2』）

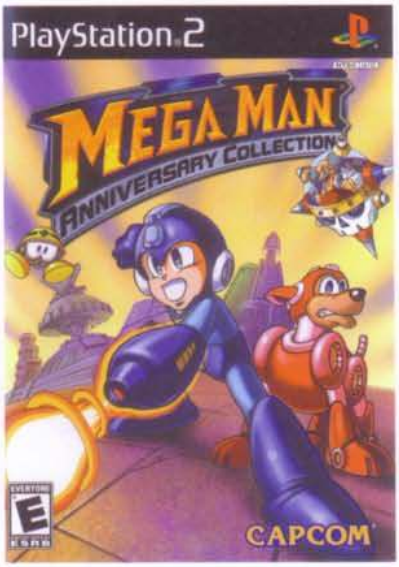
『MEGA MAN Ⅲ』（北米版『ロックマンワールド3』）パッケージイラスト原画

『MEGA MAN』
（欧州版『ロックマンワールド』）

『MEGA MAN 2』
（欧州版『ロックマン2』）

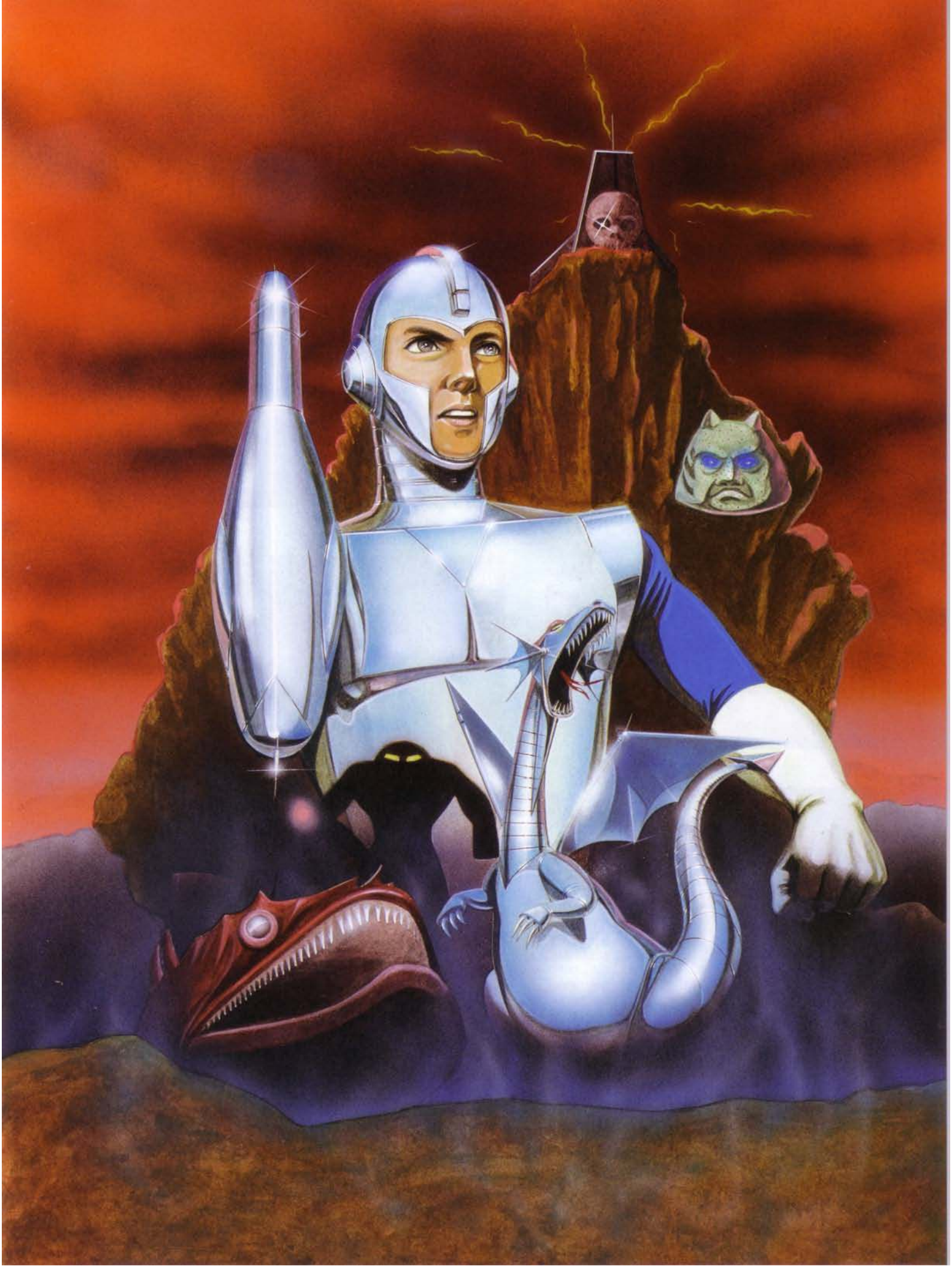
『MEGA MAN 3』
（欧州版『ロックマン3』）

『MEGA MAN Ⅲ』ポスター



『MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION』

『MEGA MAN X COLLECTION』
（北米PS2版/日本未発売）



アニメ『MEGA MAN』イラスト

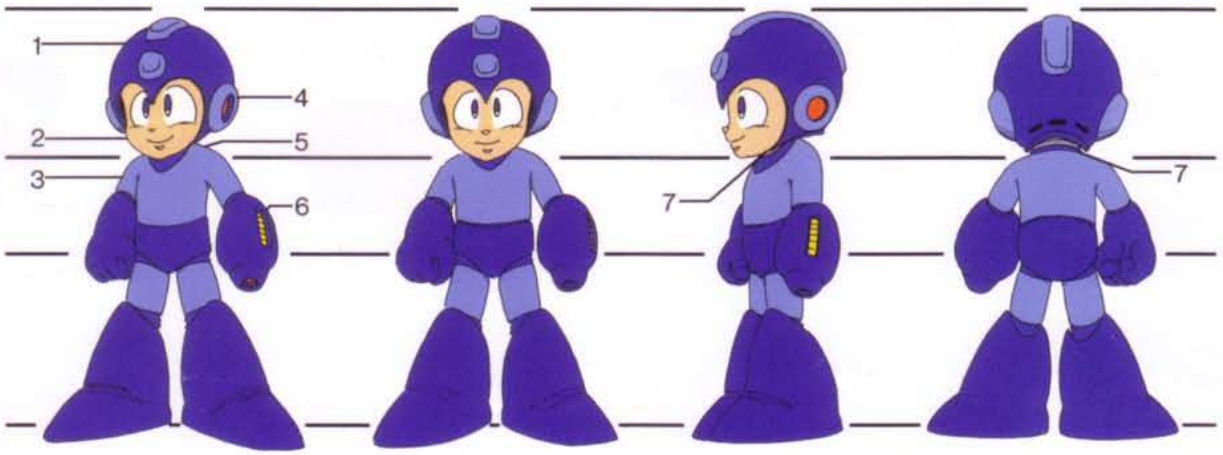
20周年記念イラスト第1弾

20周年記念イラスト第2弾

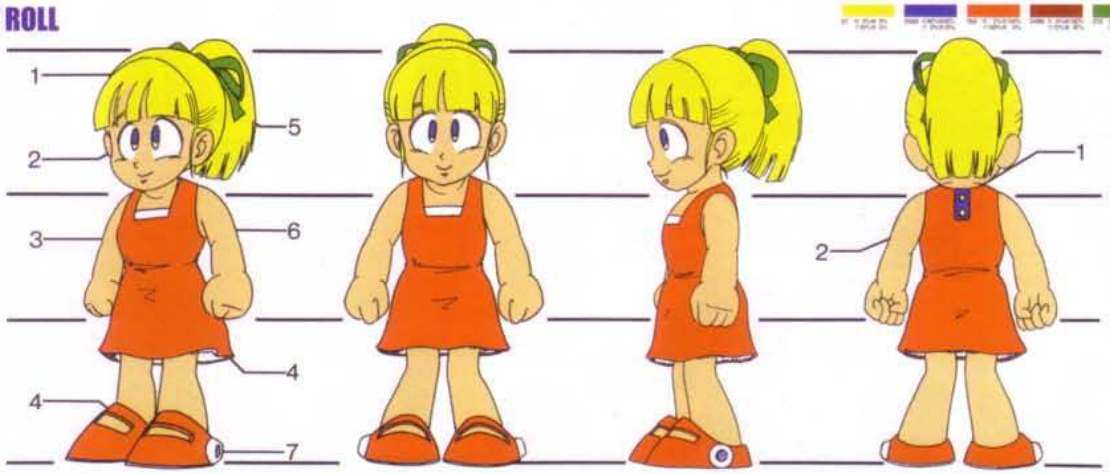
「第1弾とは違って、「ヒーローっぽく」というのがコンセプトでした。本来のロックマンのカッコよさを意識して描いています。最初は、この絵をインターネット上での壁紙配信以外で見かけず、もうこれ以上は使われないのかと少し不安になっていたので、20周年イベントの会場で大きく扱ってもらってるのを見たときは感動しました」（水野）

20周年記念日 公式サイト用

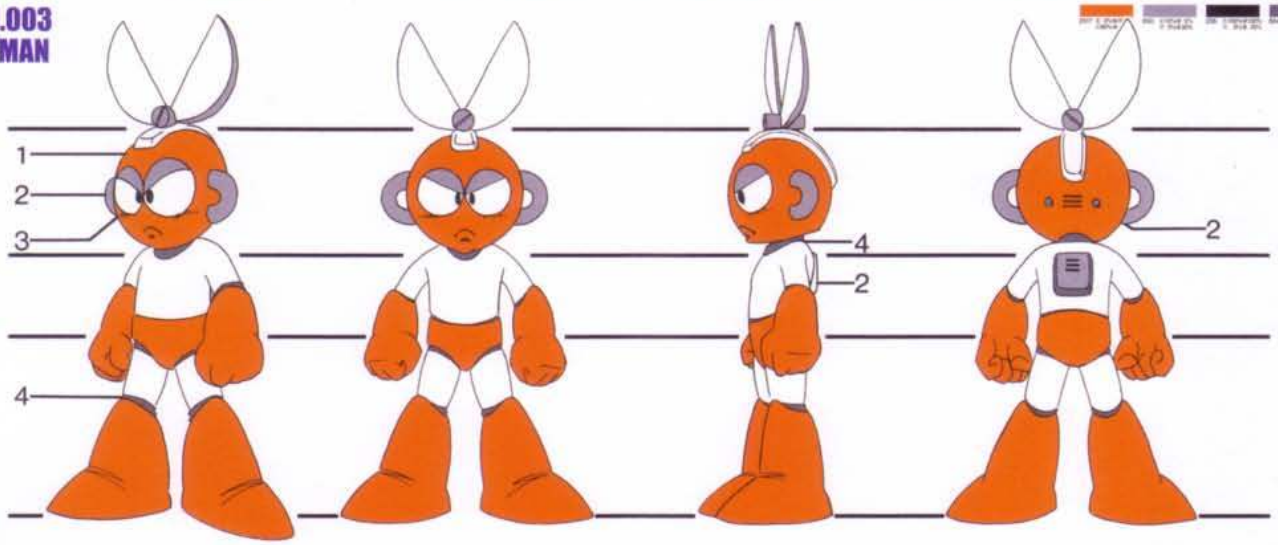
th



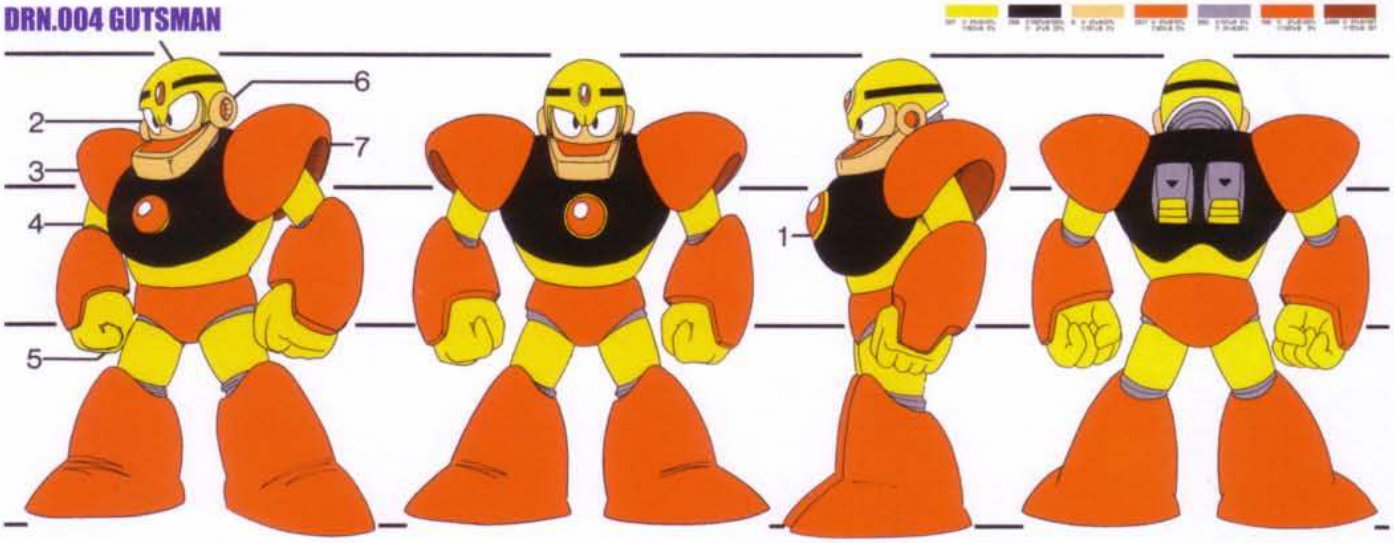
DRN.002 ROLL



DRN.003 CUTMAN

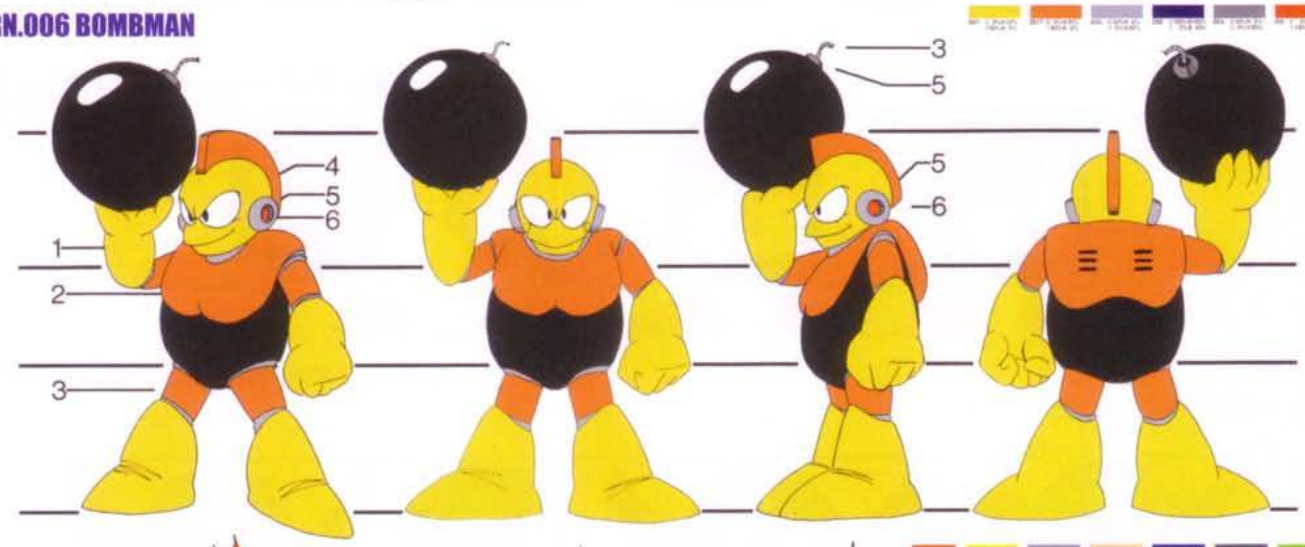


DRN.004 GUTSMAN

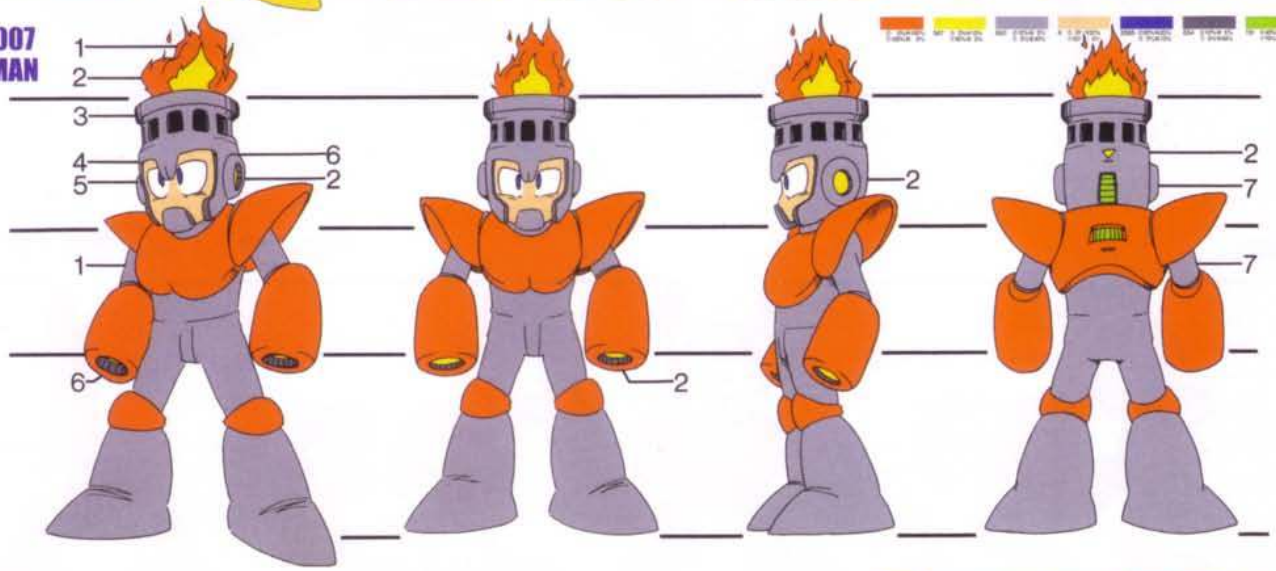


N.005 ICEMAN

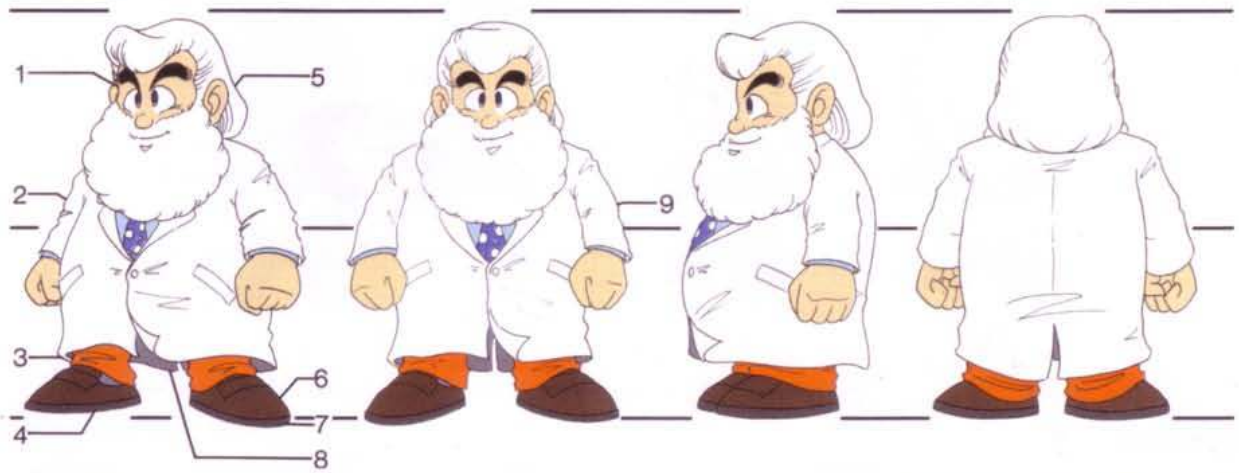
N.006 BOMBMAN



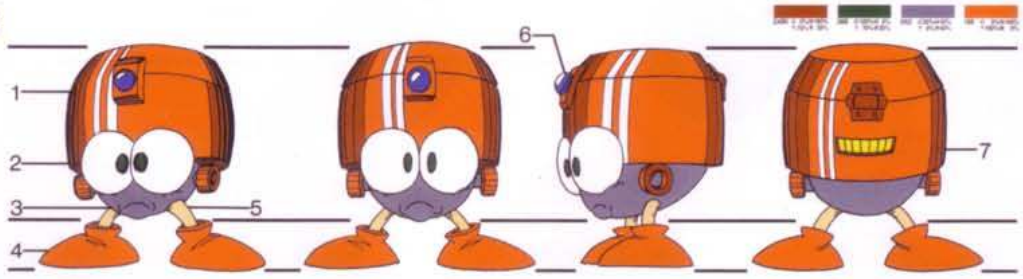
N.007
REMAN



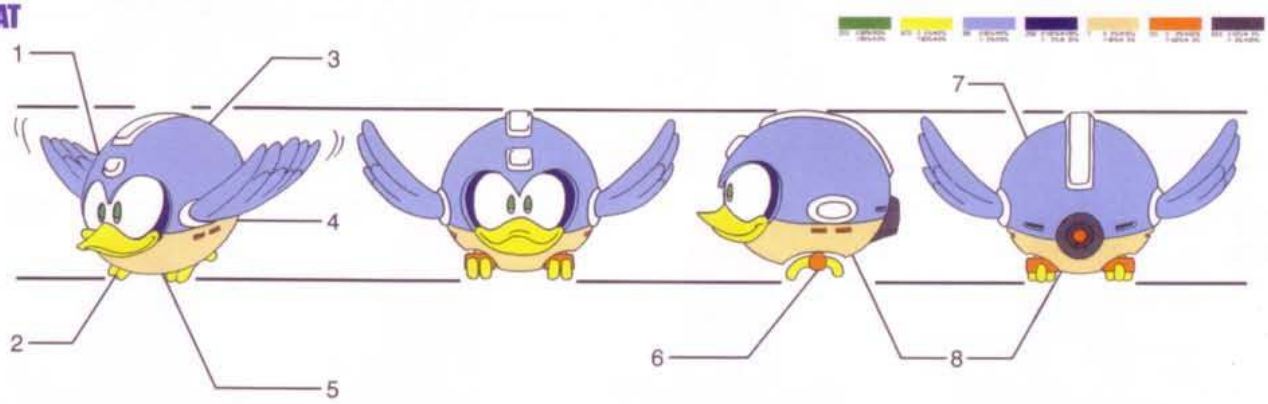
N.008 ELECMAN



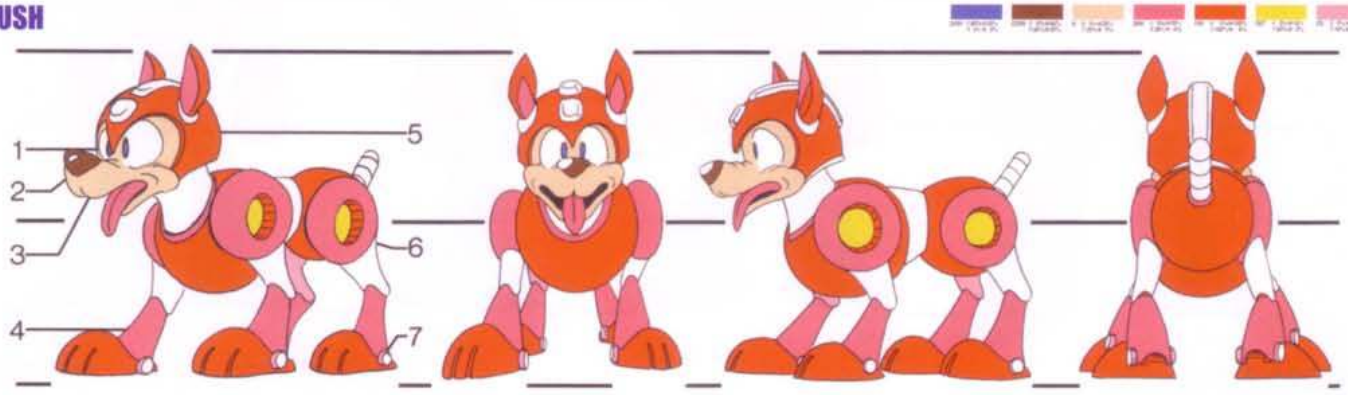
EDDIE



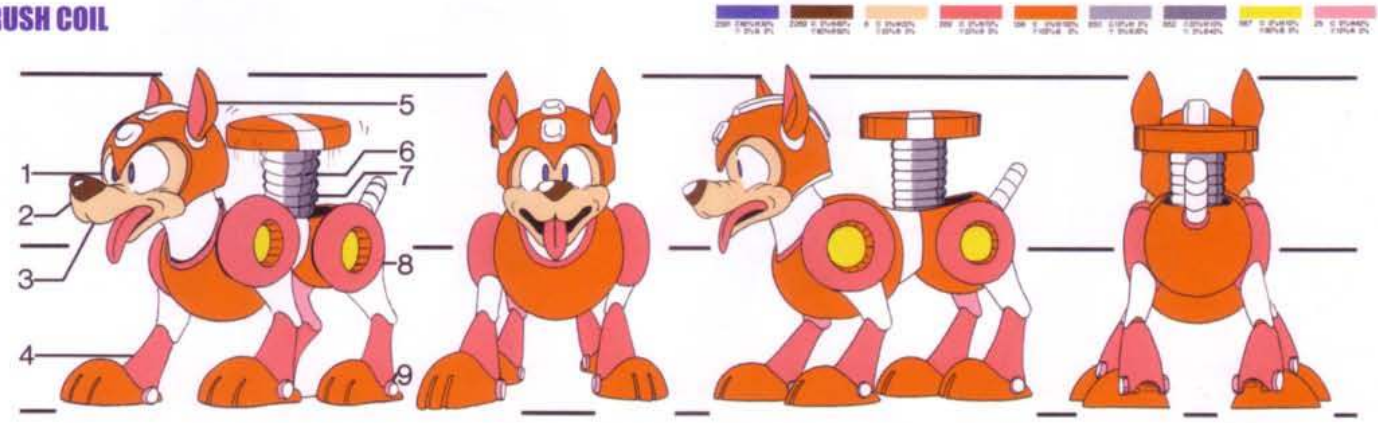
BEAT

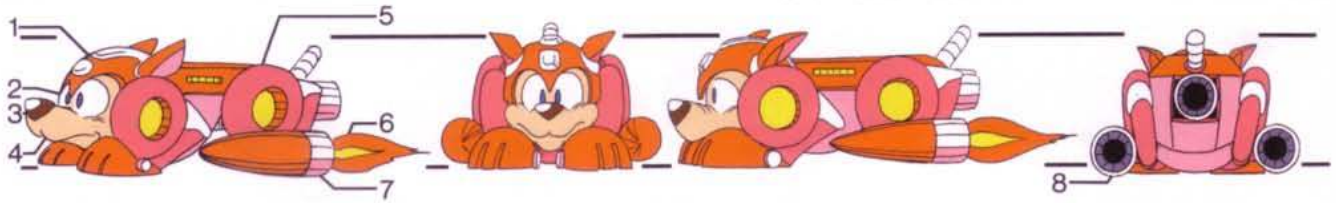


RUSH

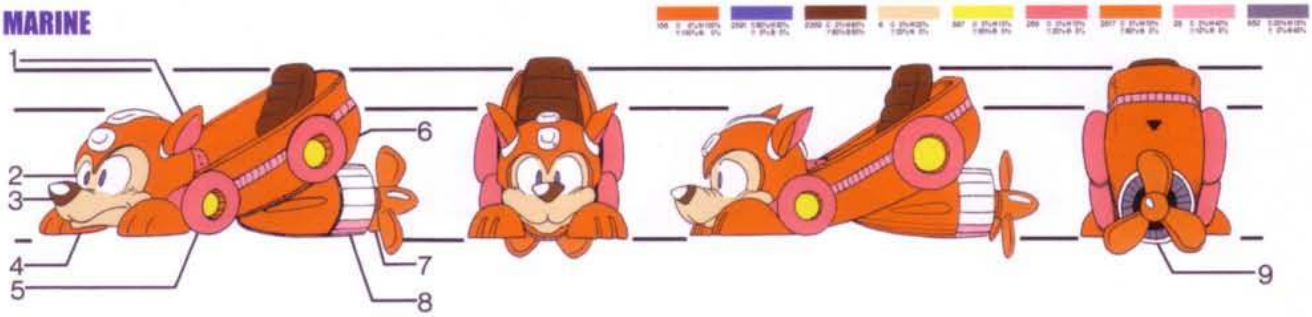


RUSH COIL

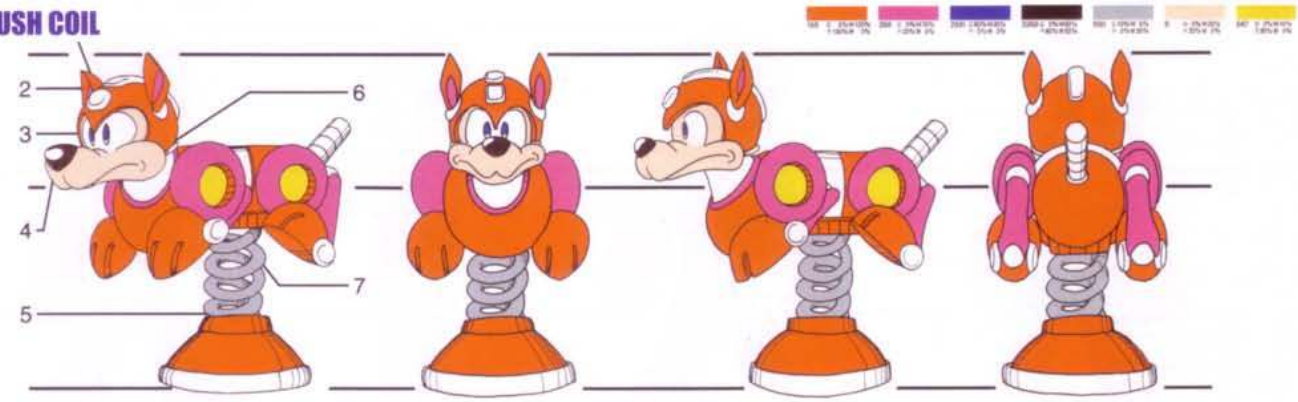




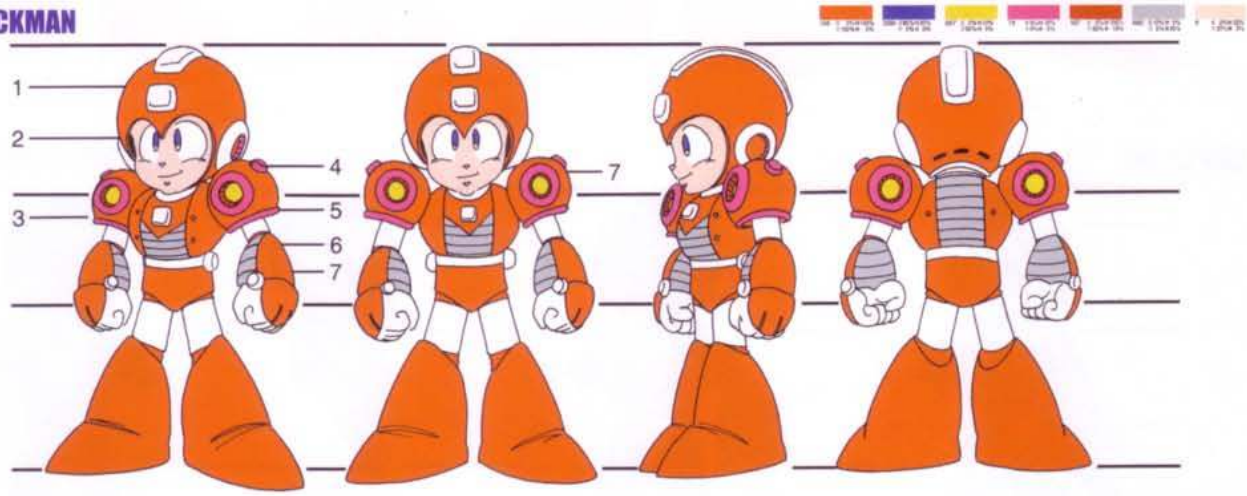
USH MARINE



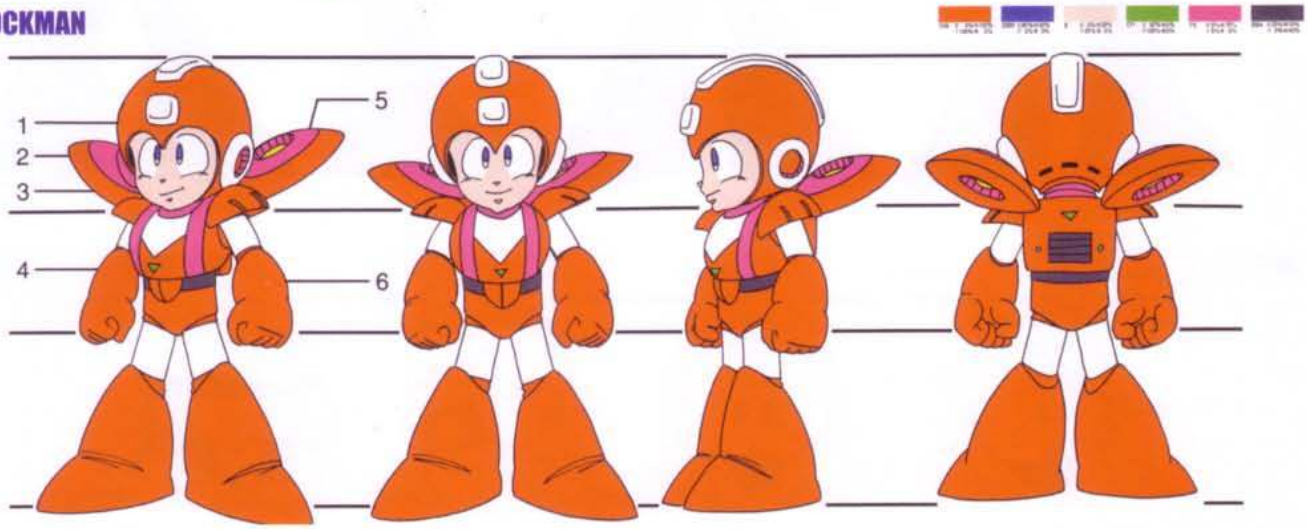
EW RUSH COIL



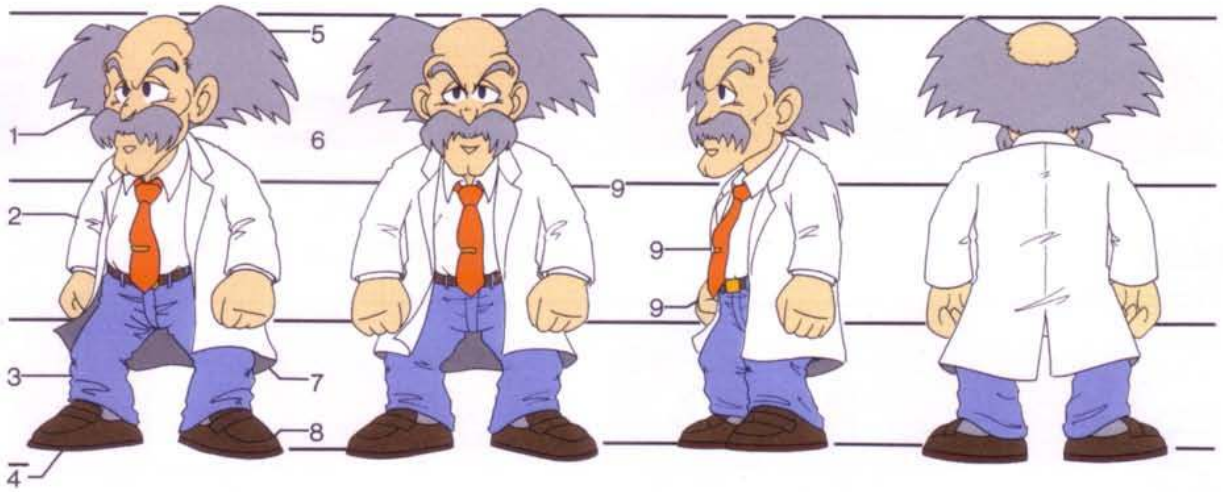
POWER ROCKMAN



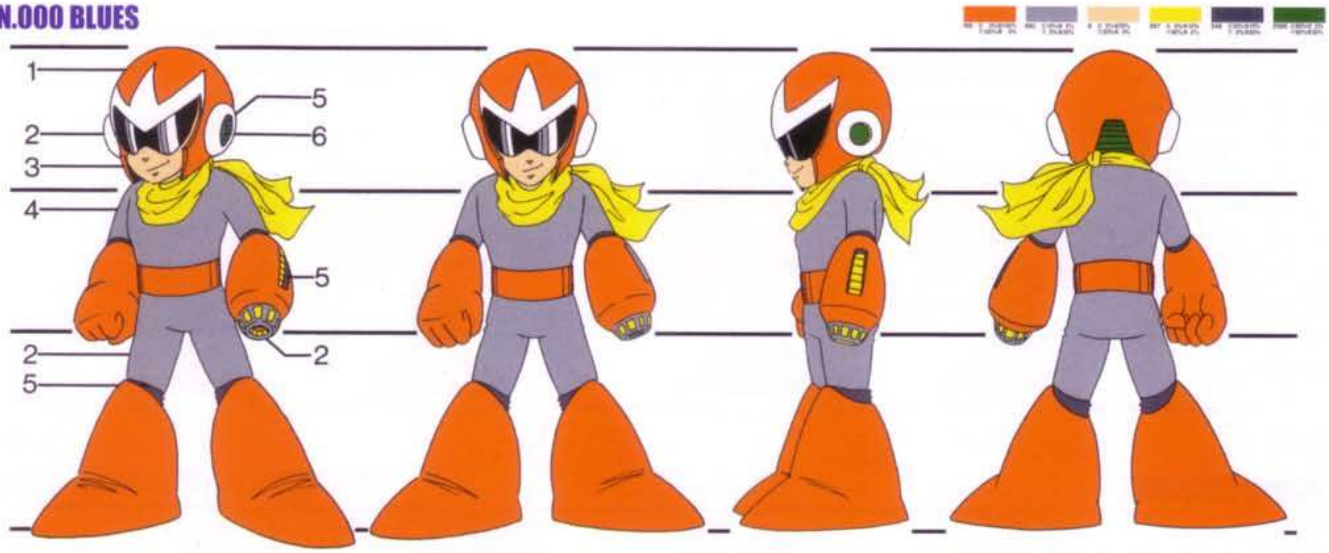
ET ROCKMAN



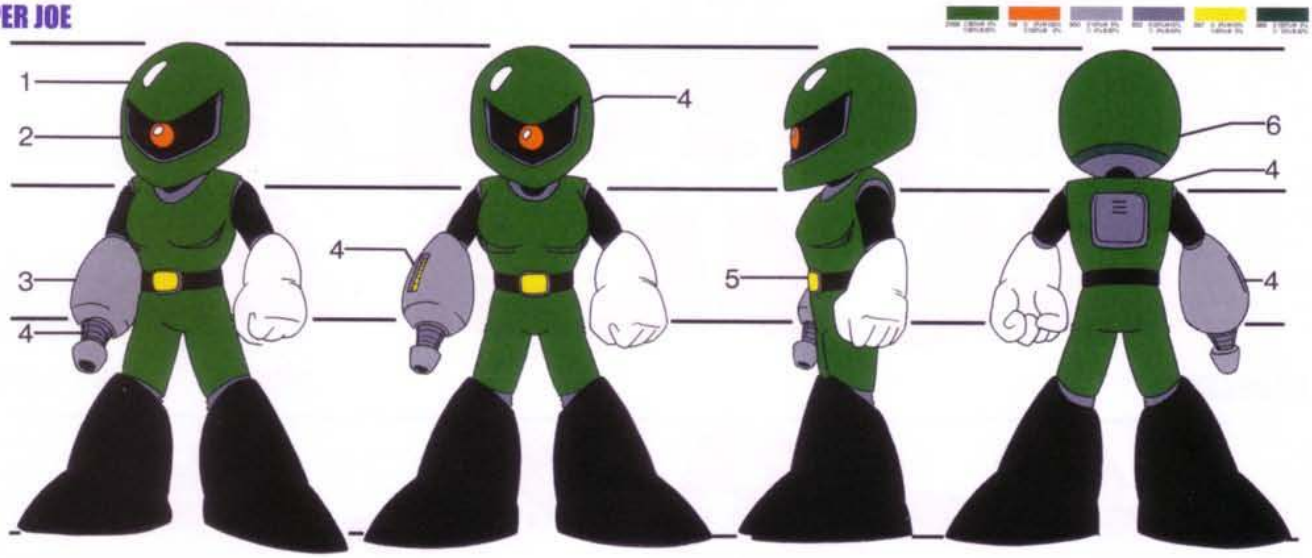
ALBERT W. WILY



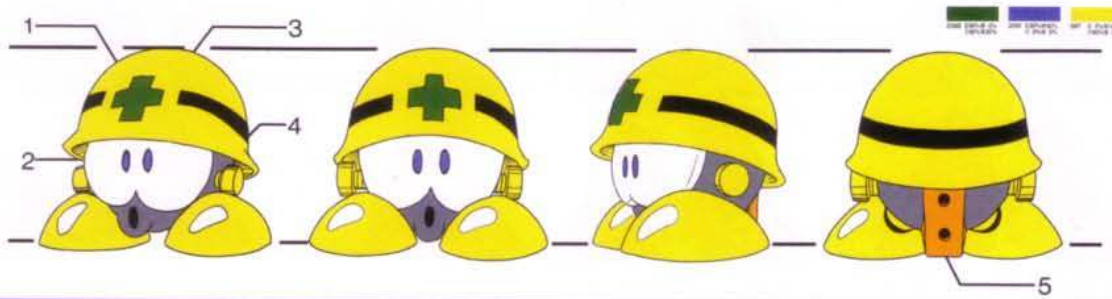
DRN.000 BLUES

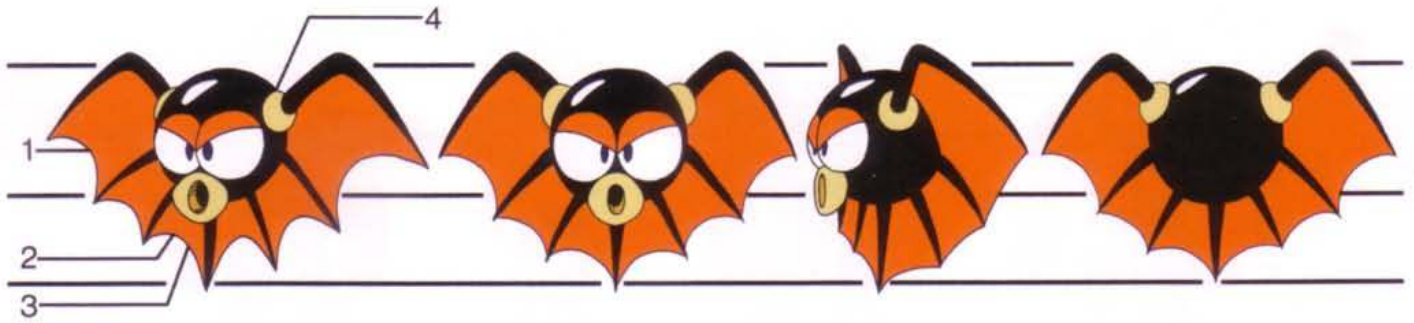


SNIPER JOE

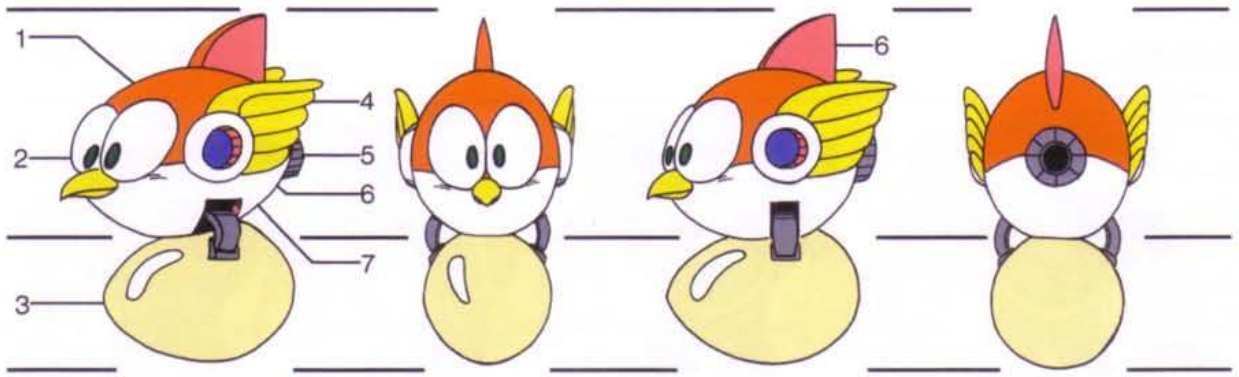


METALL

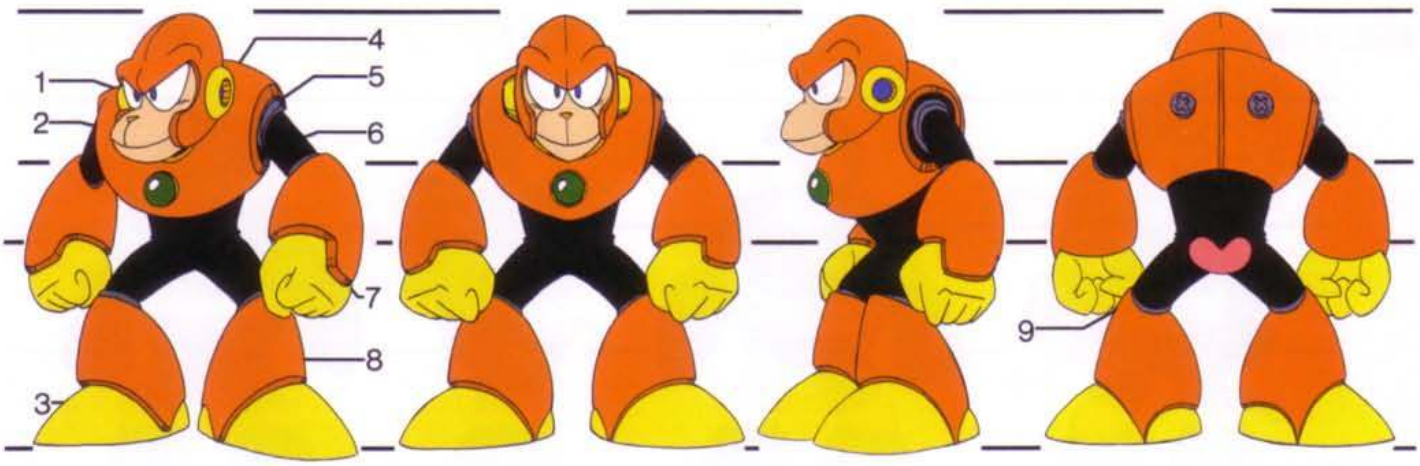




PIPI

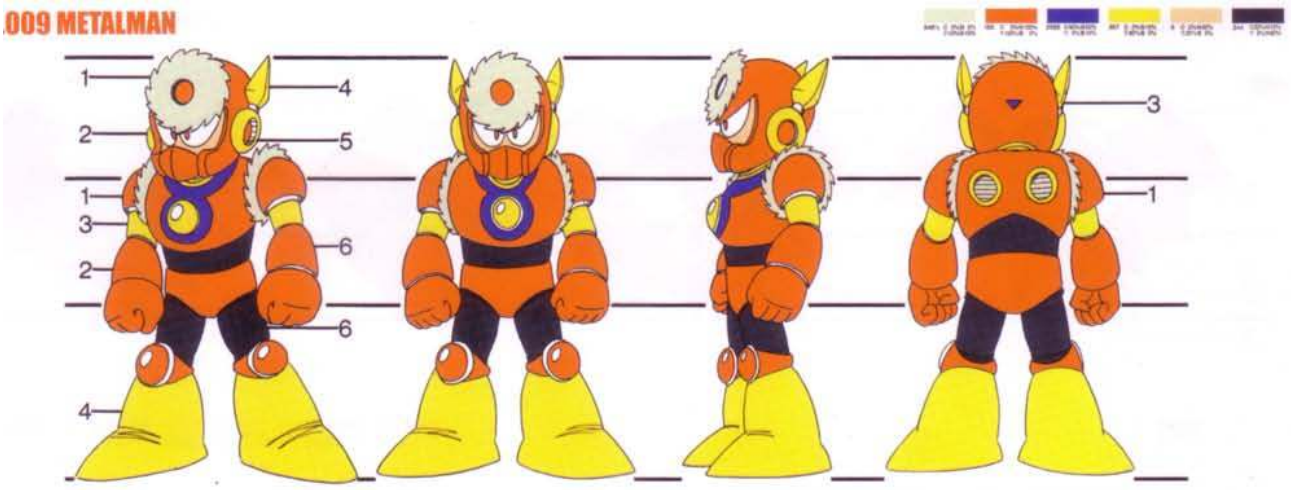


MONKING

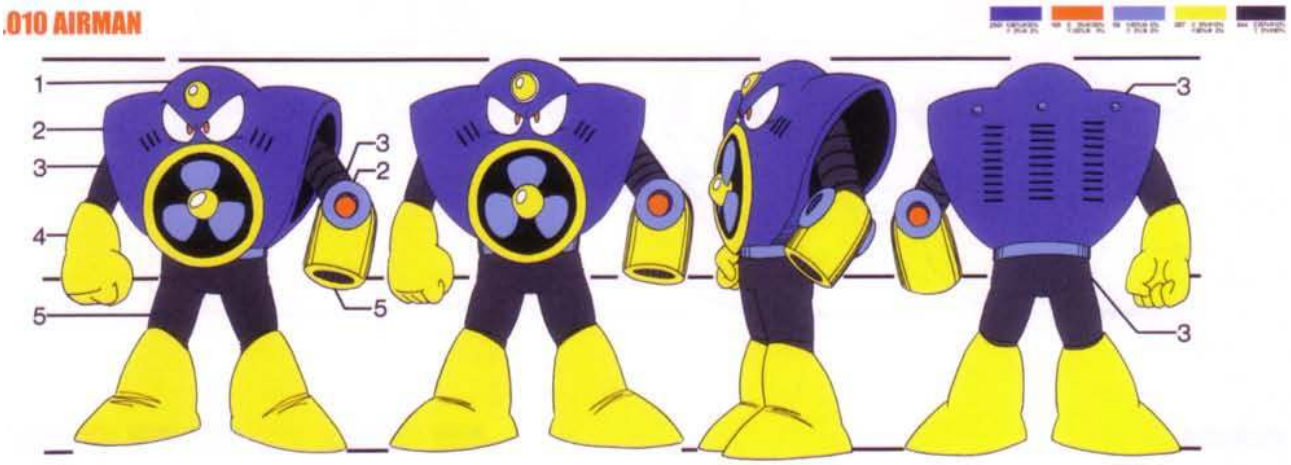


REGGAE

.009 METALMAN



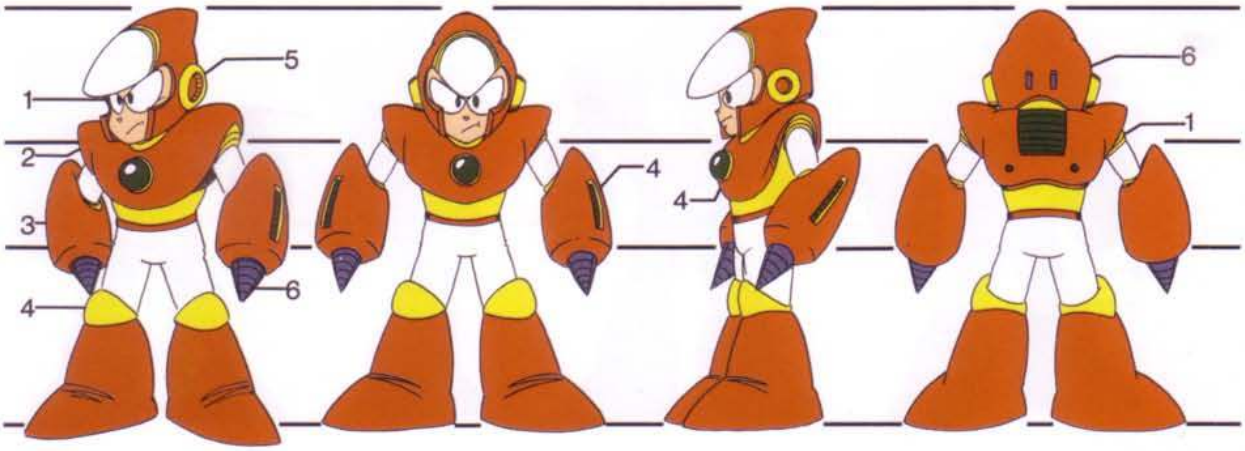
.010 AIRMAN



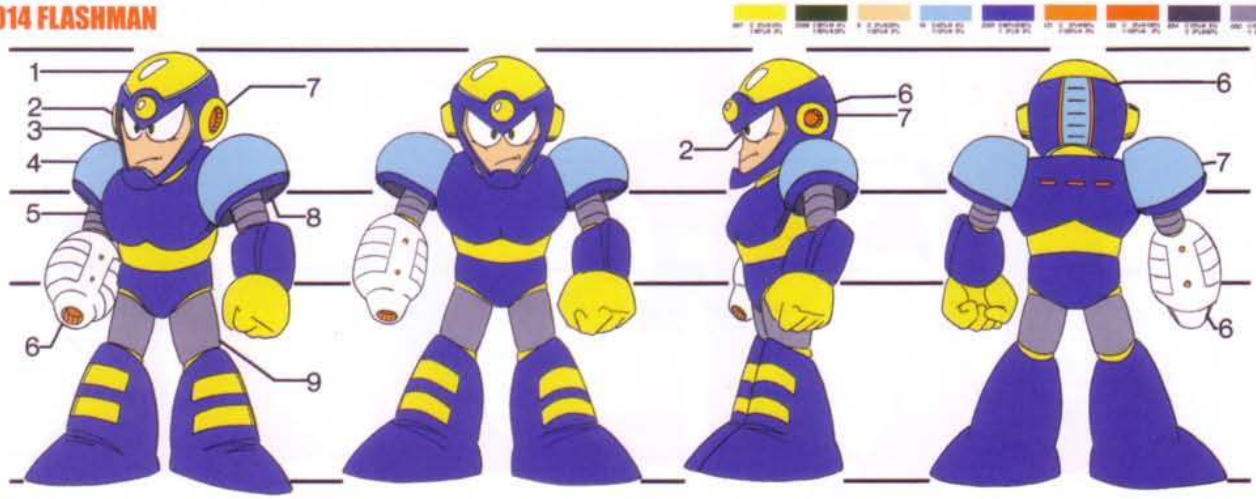
.011 BUBBLEMAN

.012 KMAN

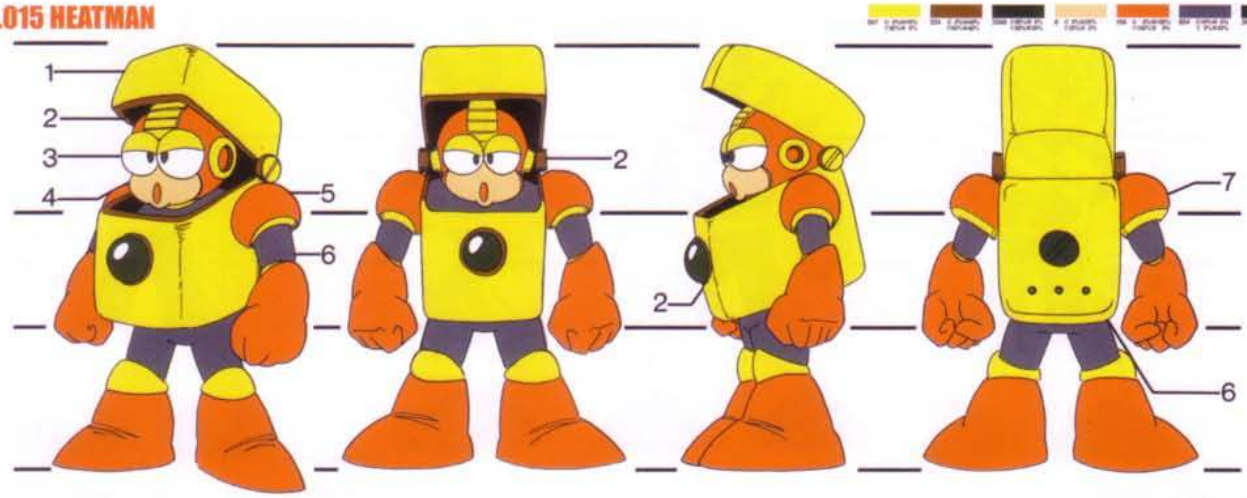
VN.013 CLASHMAN



VN.014 FLASHMAN

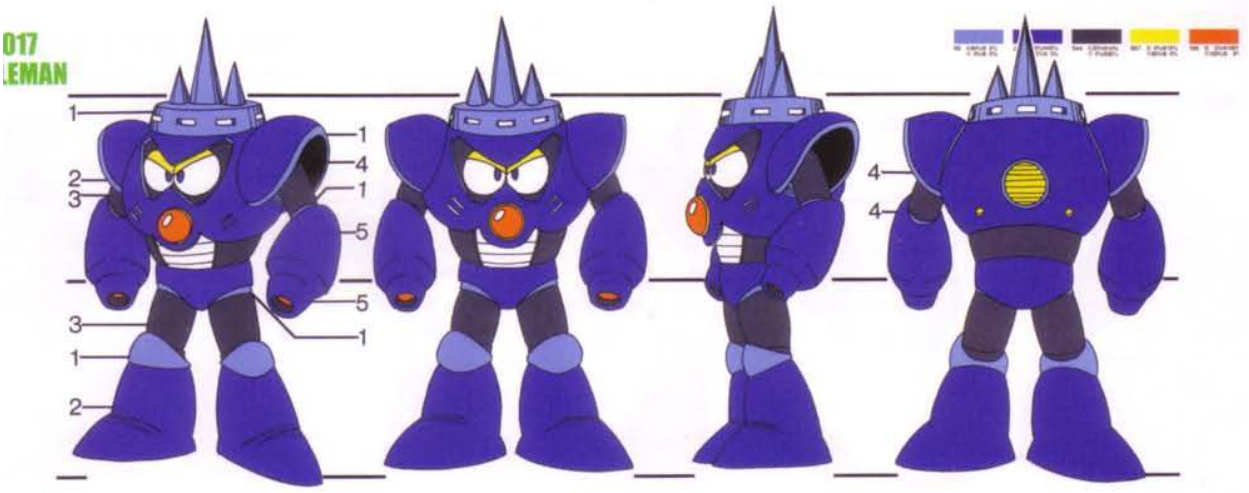


VN.015 HEATMAN

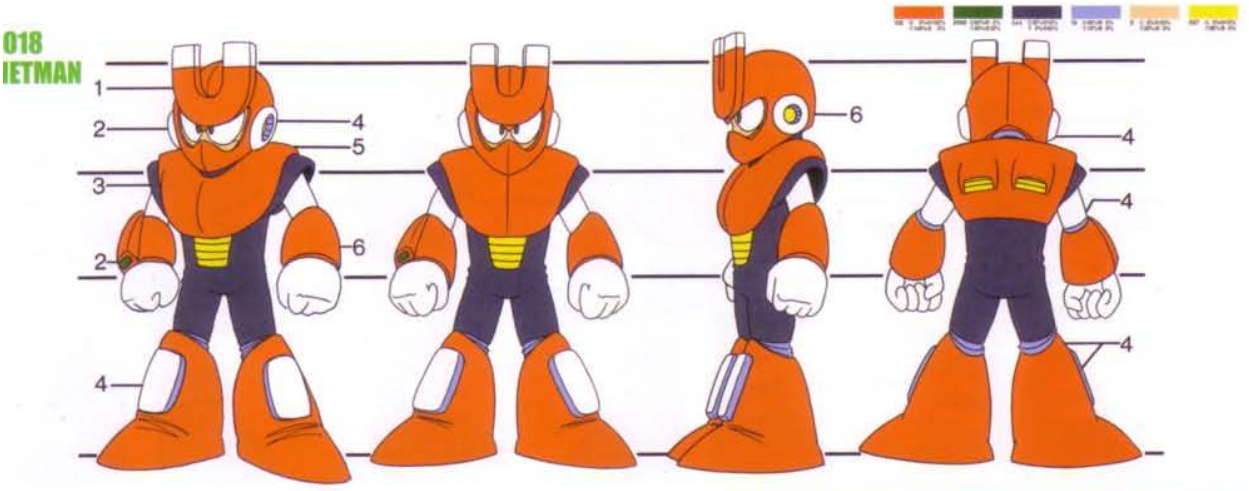


VN.016 WOODMAN

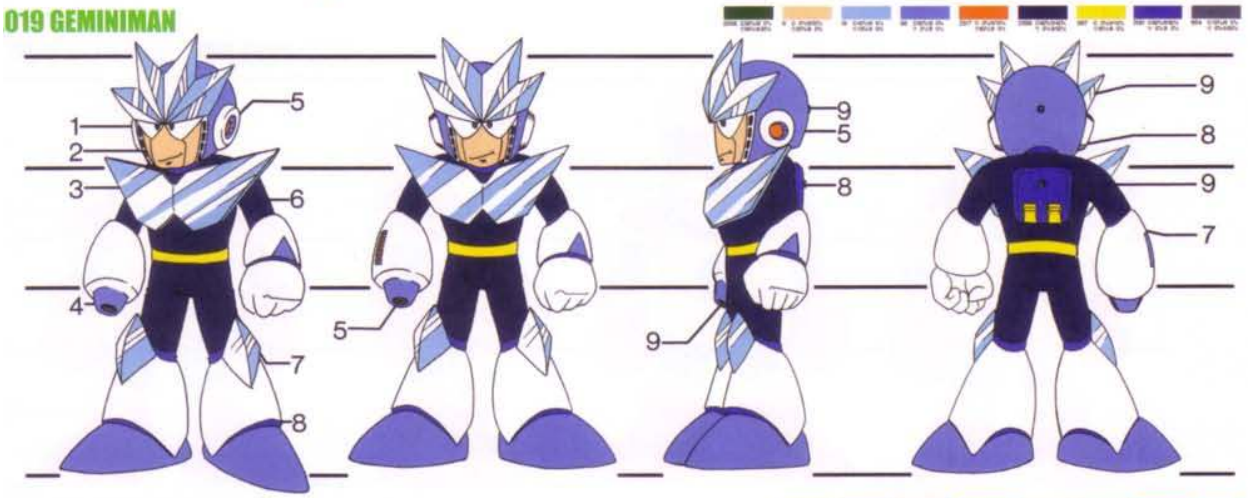
017
.EMAN



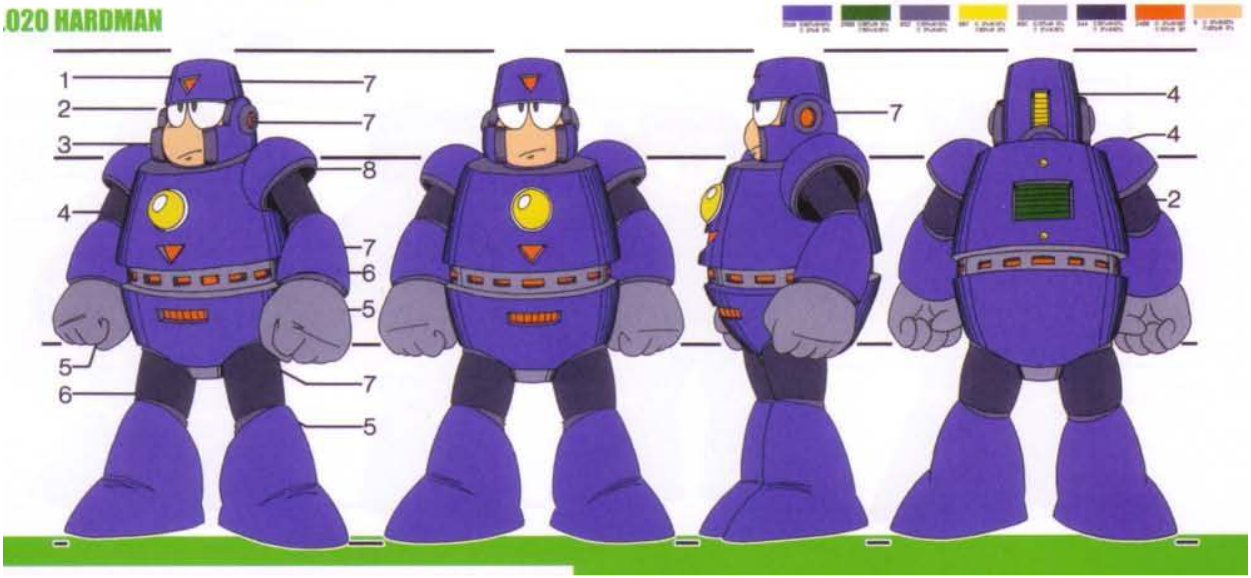
018
IETMAN



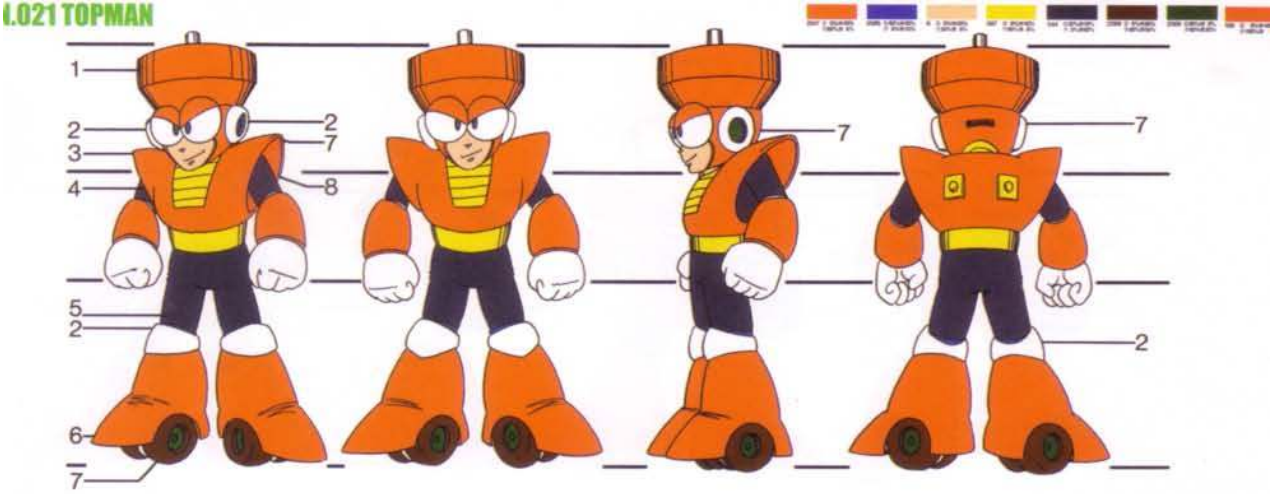
019 GEMINIMAN



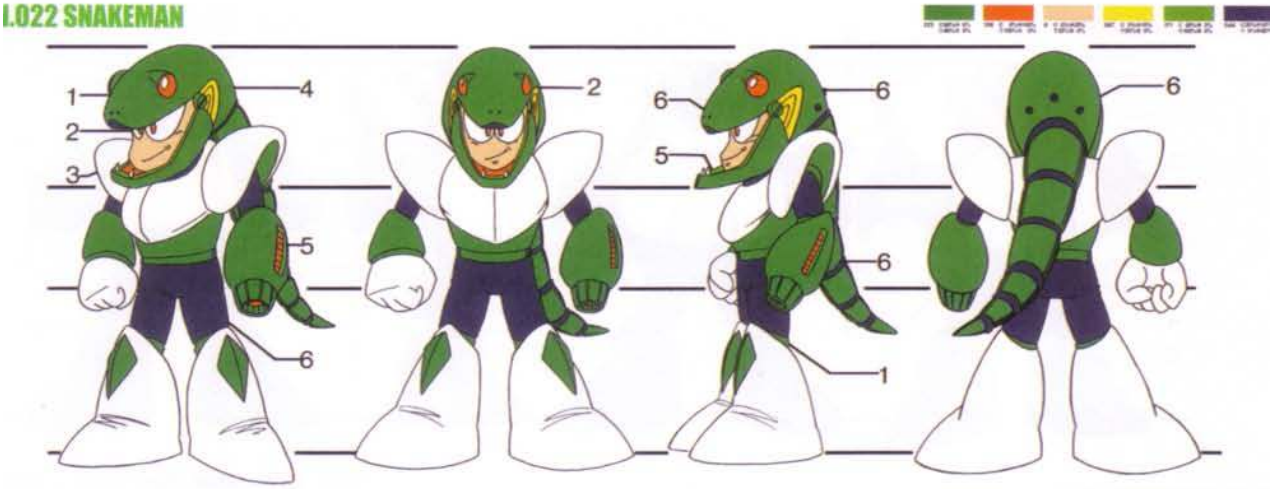
020 HARDMAN



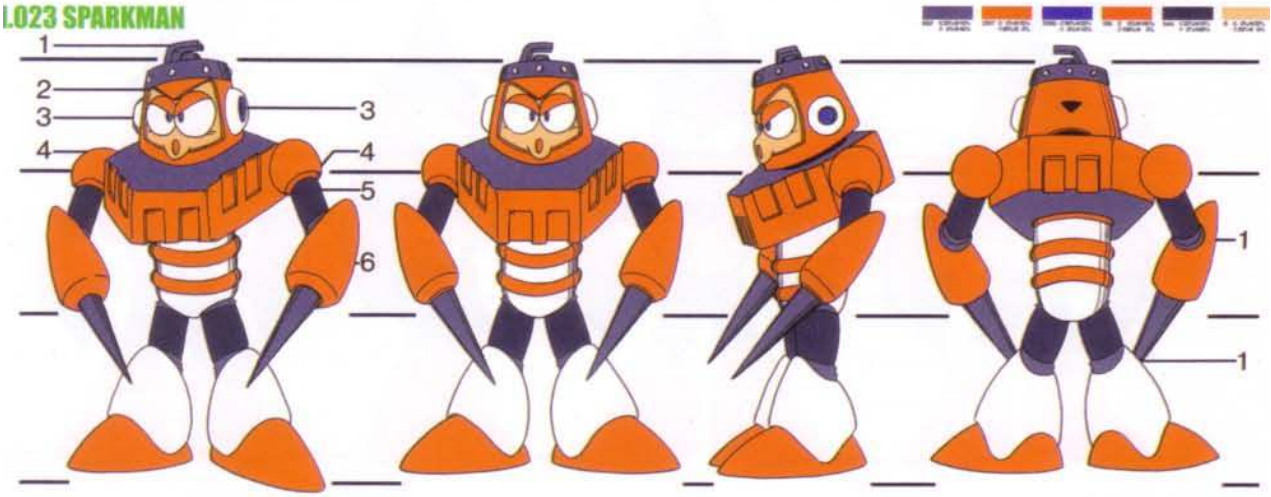
L.021 TOPMAN



L.022 SNAKEMAN

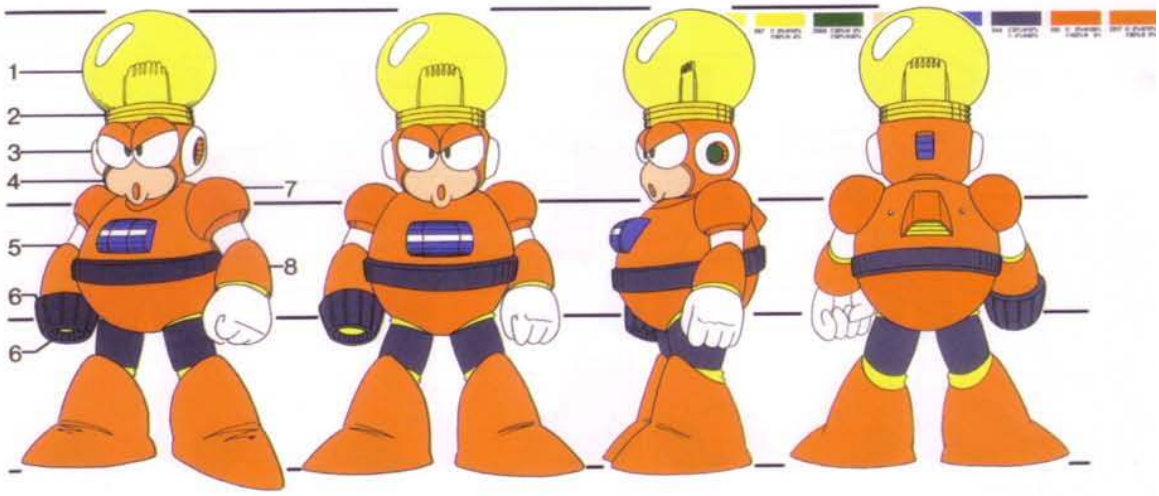


L.023 SPARKMAN

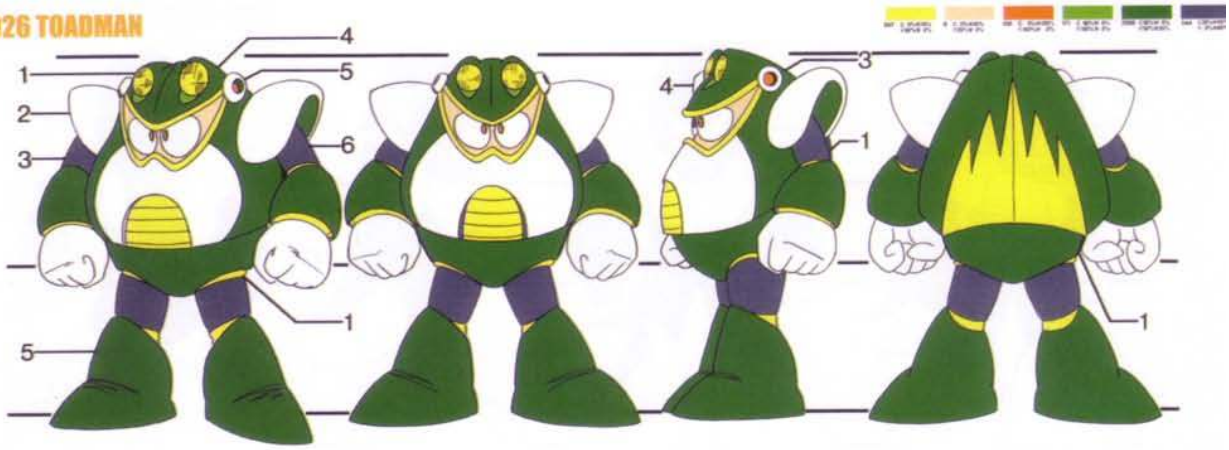


L.024 SHADOWMAN

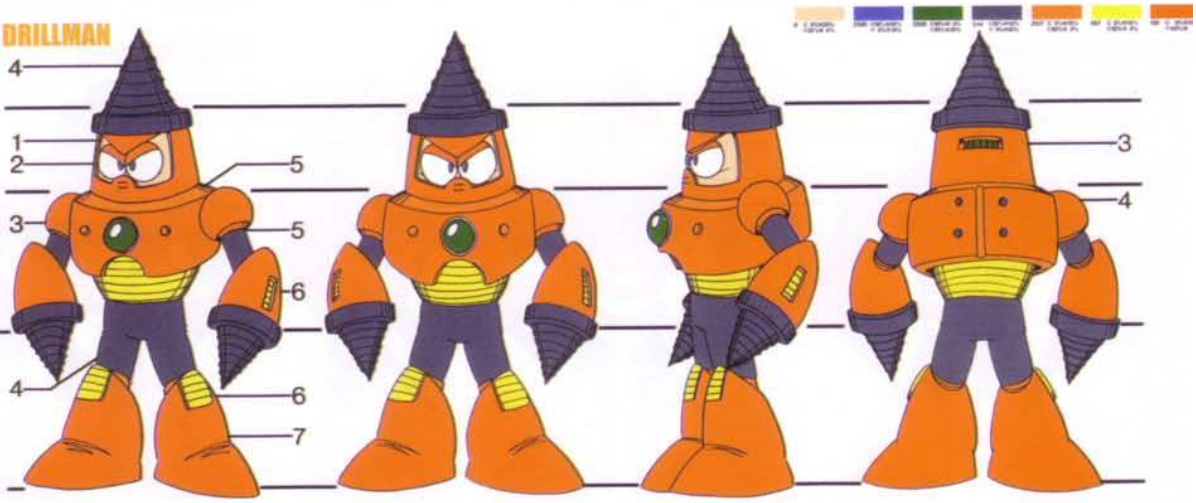
N.025
GHTMAN



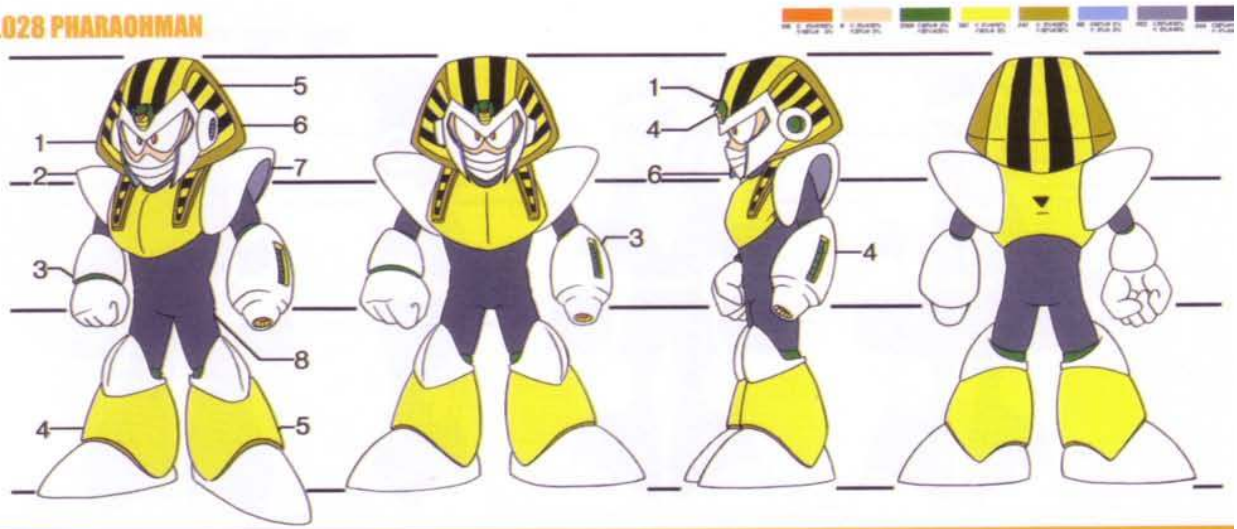
N.026 TOADMAN



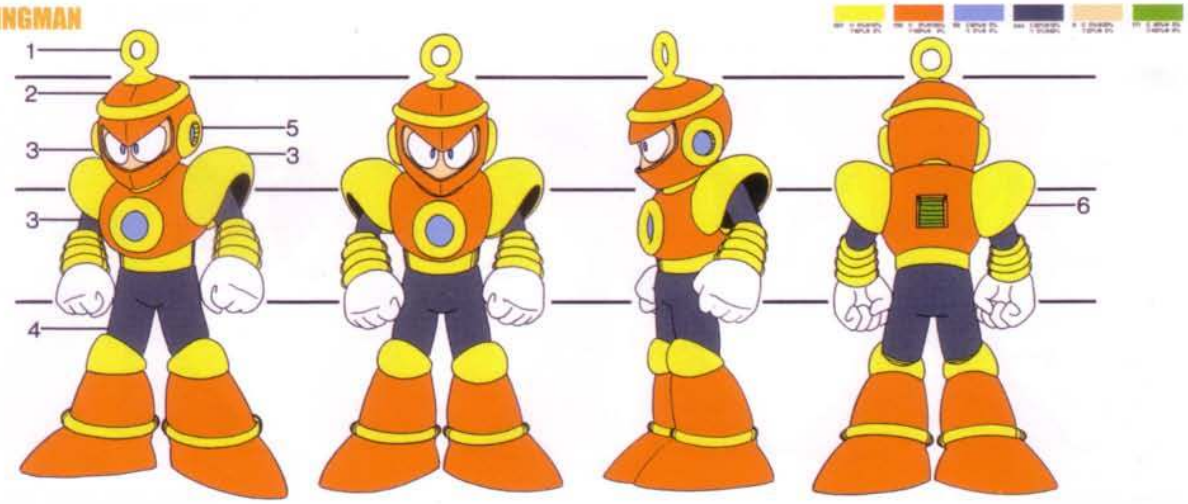
N.027 DRILLMAN



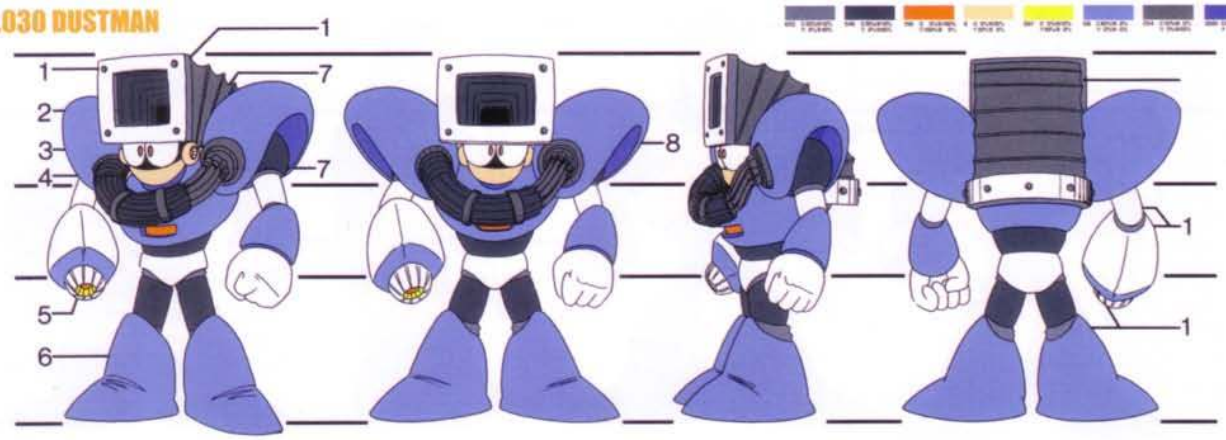
N.028 PHARAOHMAN



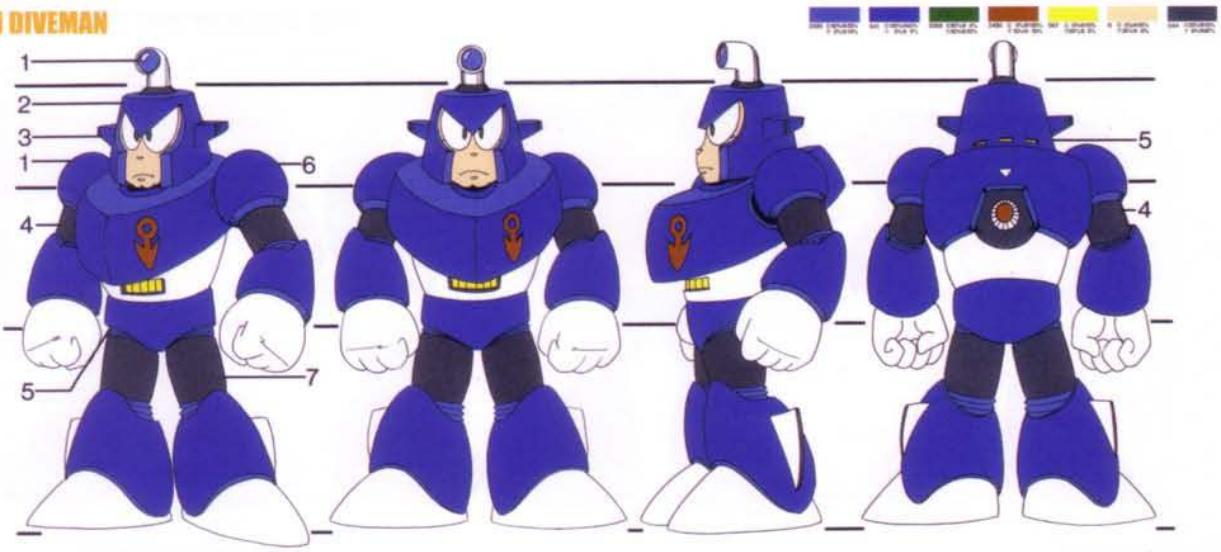
N.029 RINGMAN



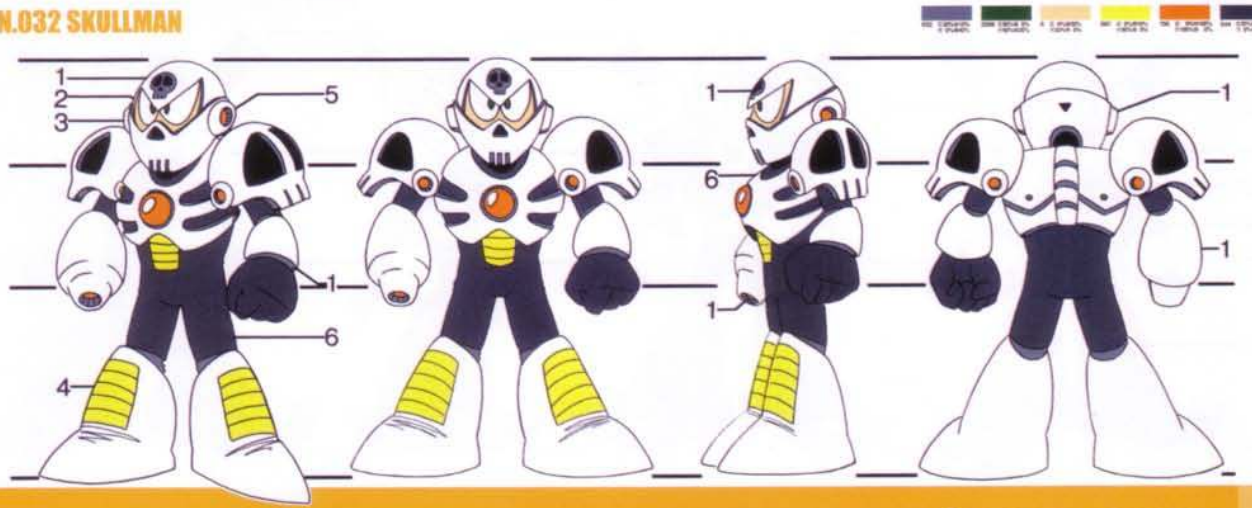
N.030 DUSTMAN



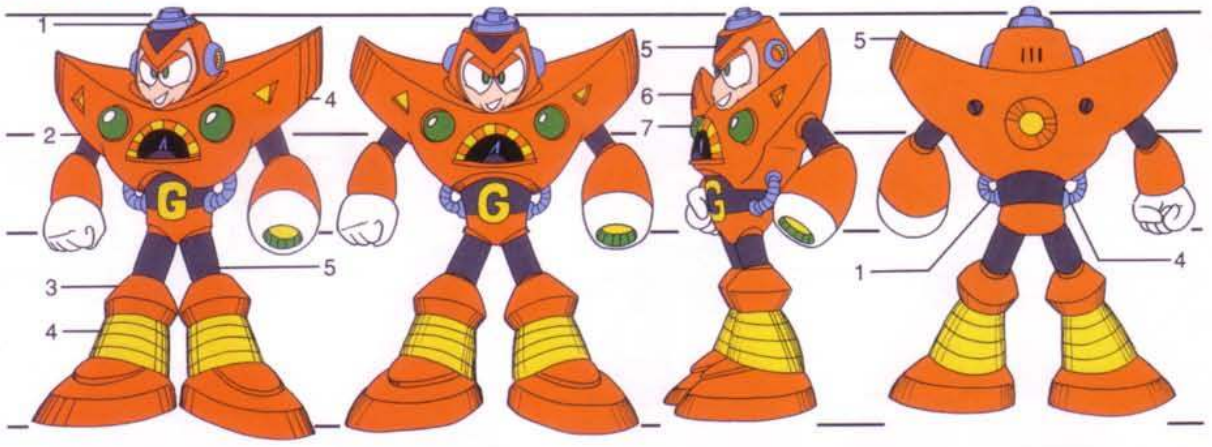
N.031 DIVEMAN



N.032 SKULLMAN

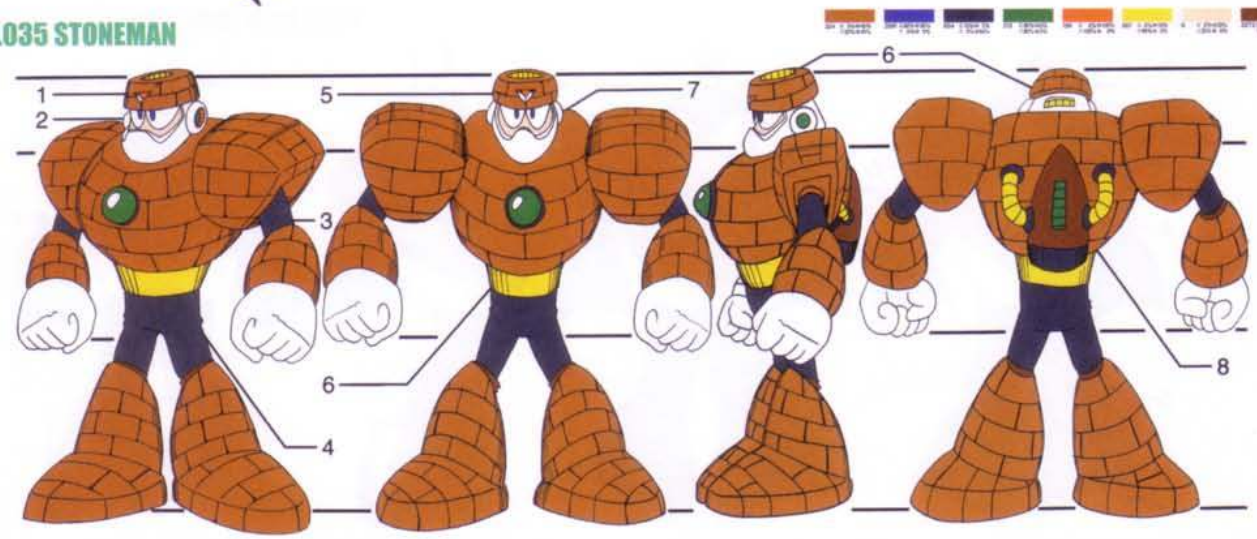


WN.033 GRAVITYMAN

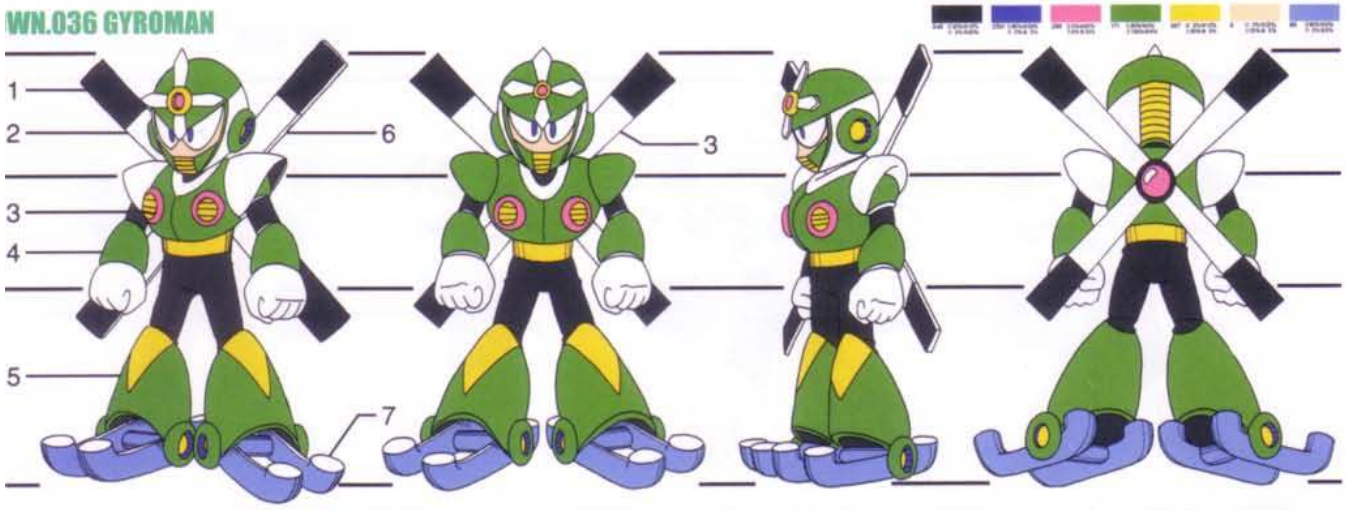


WN.034 WAVEMAN

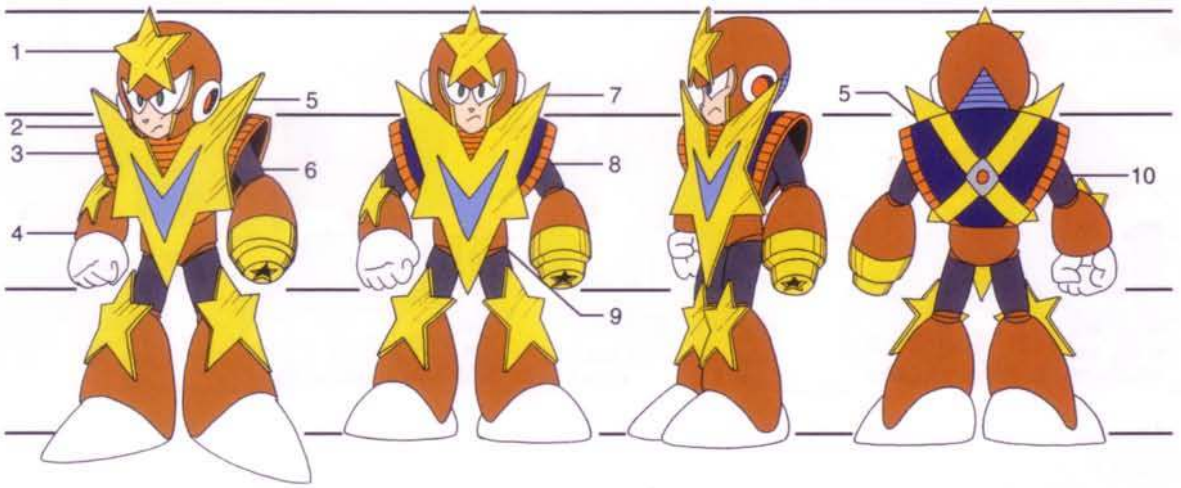
WN.035 STONEMAN



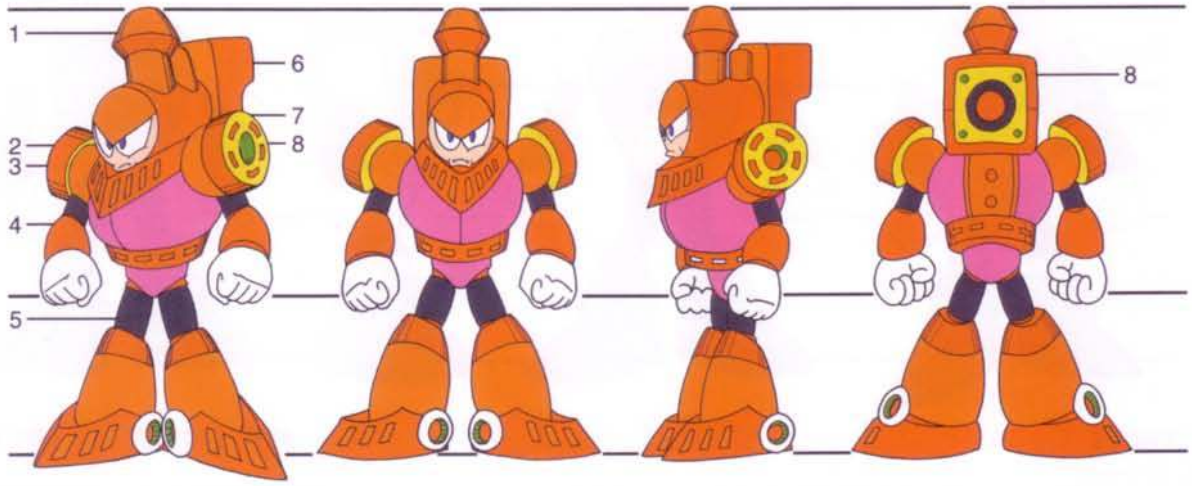
WN.036 GYROMAN



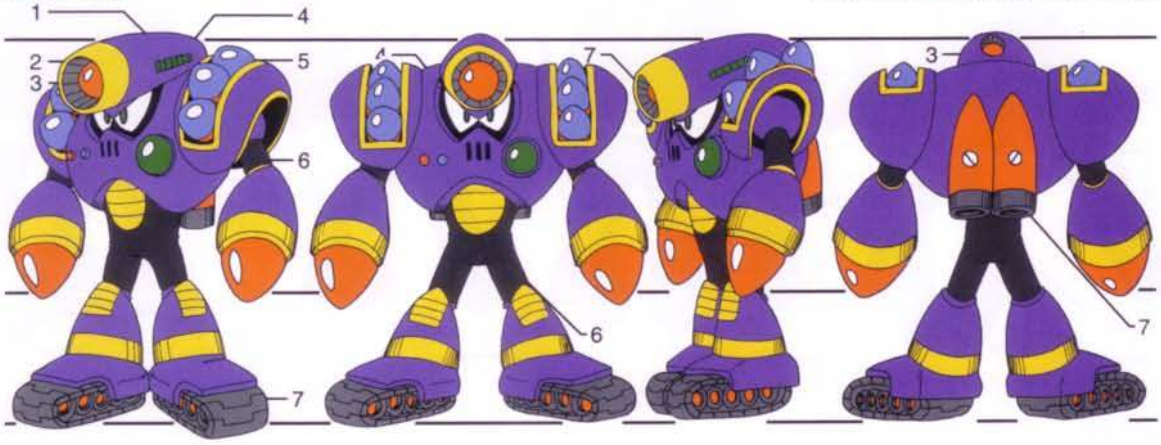
.037 STARMAN



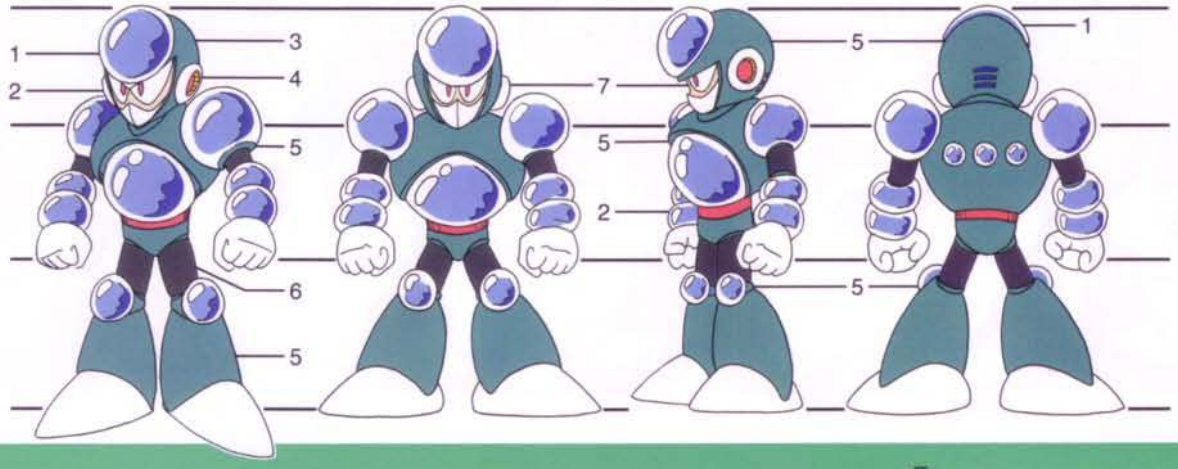
.038 CHARGEMAN

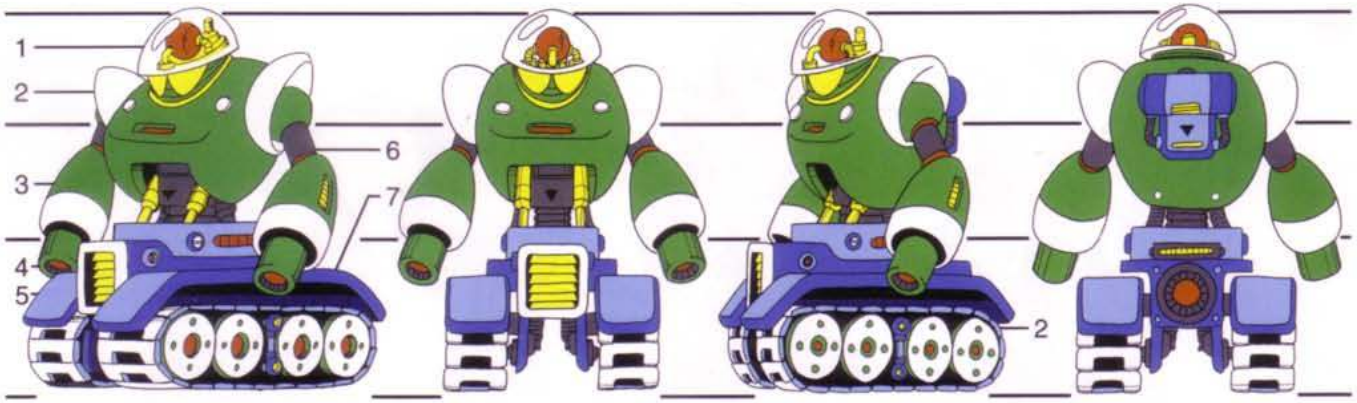


.039 NAPALMMAN

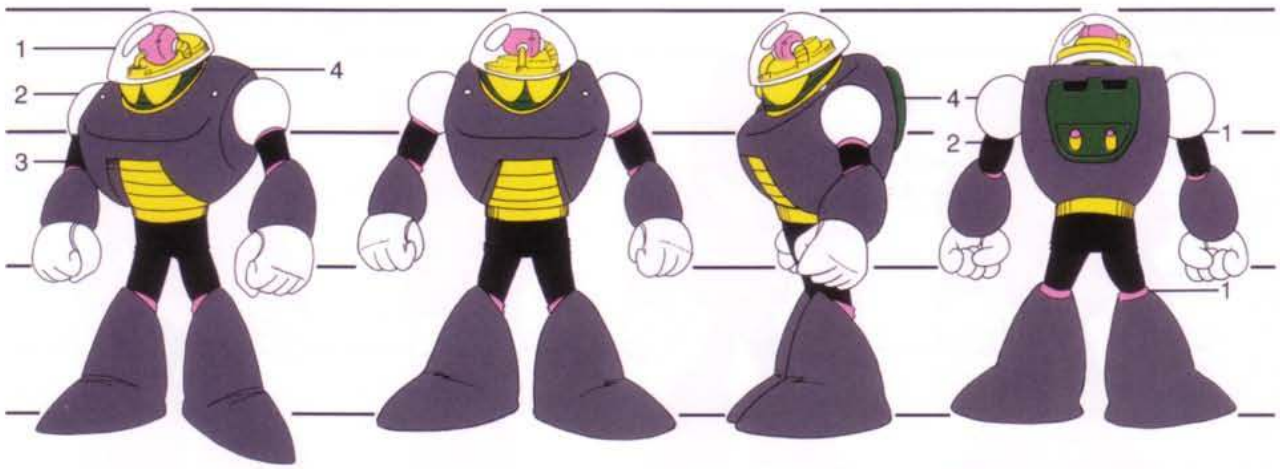


.040 CRYSTALMAN

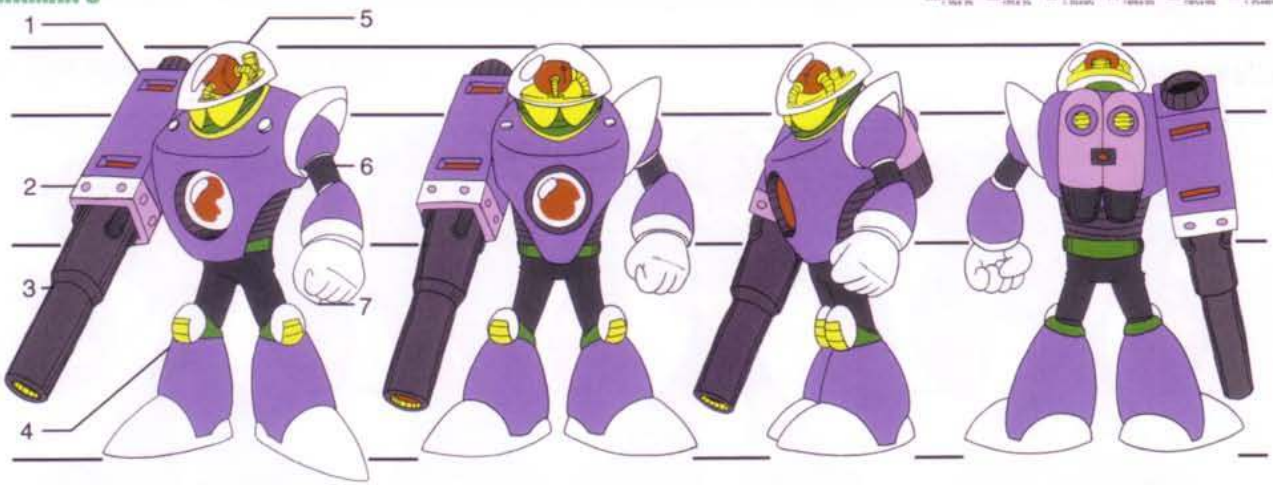




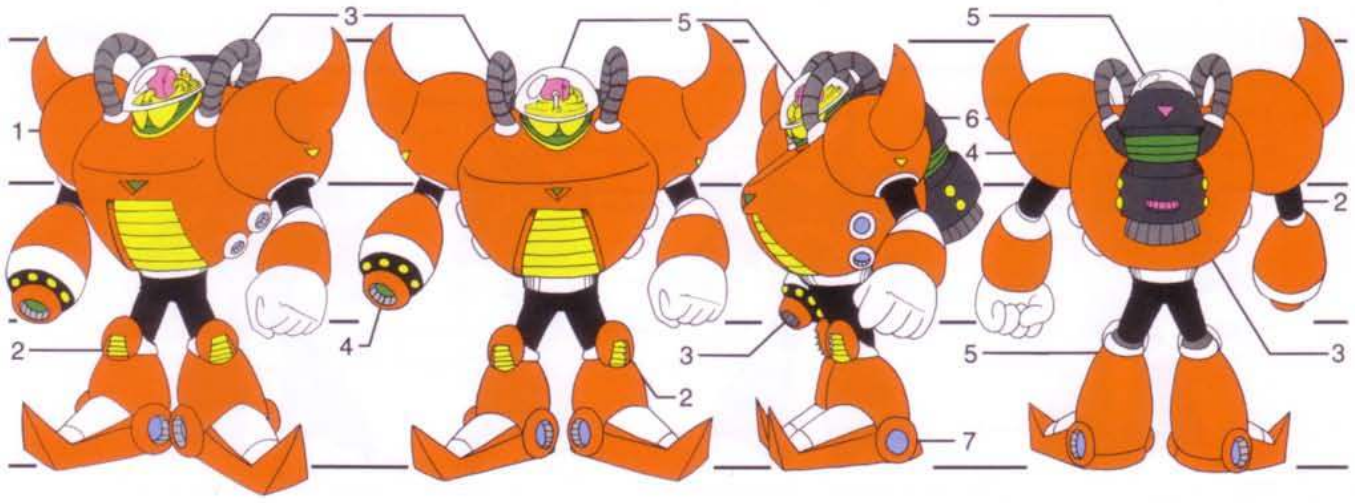
DARKMAN 2



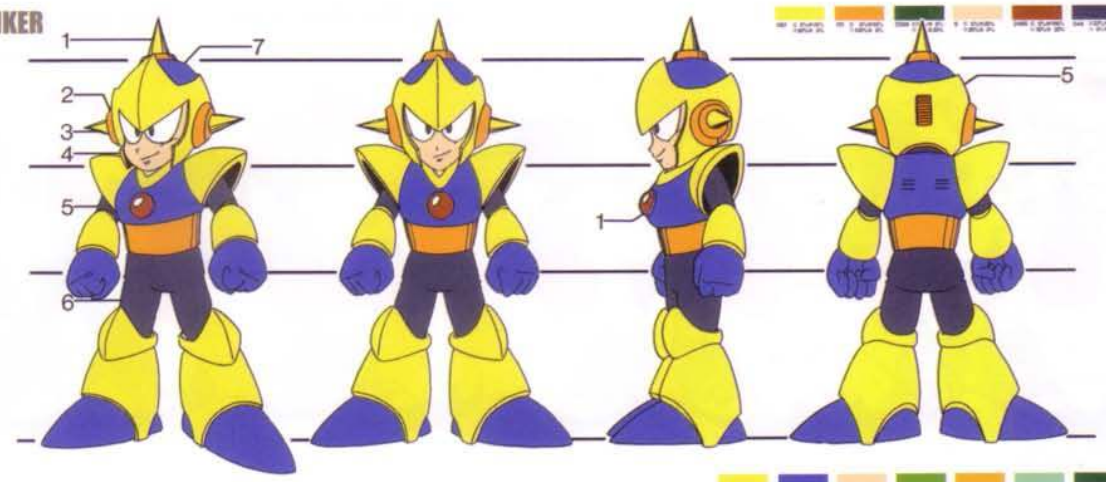
DARKMAN 3



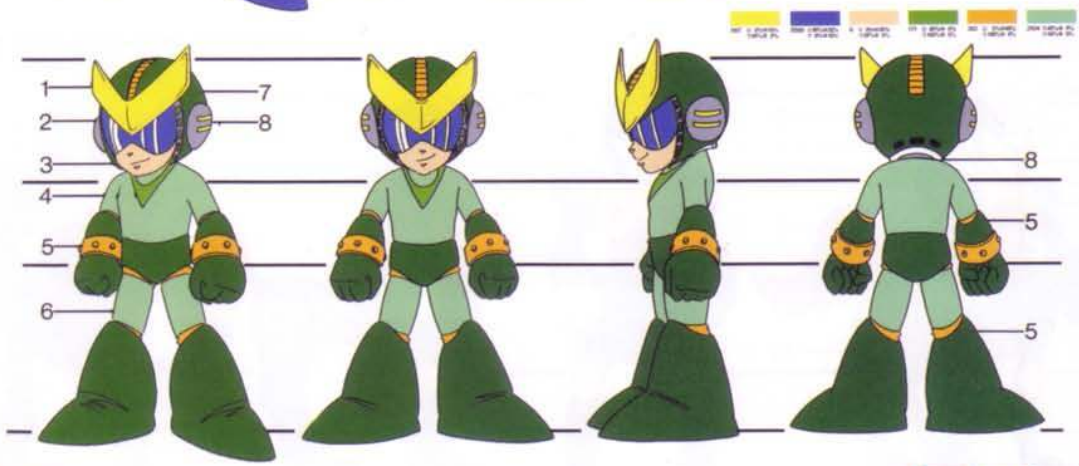
DARKMAN 4



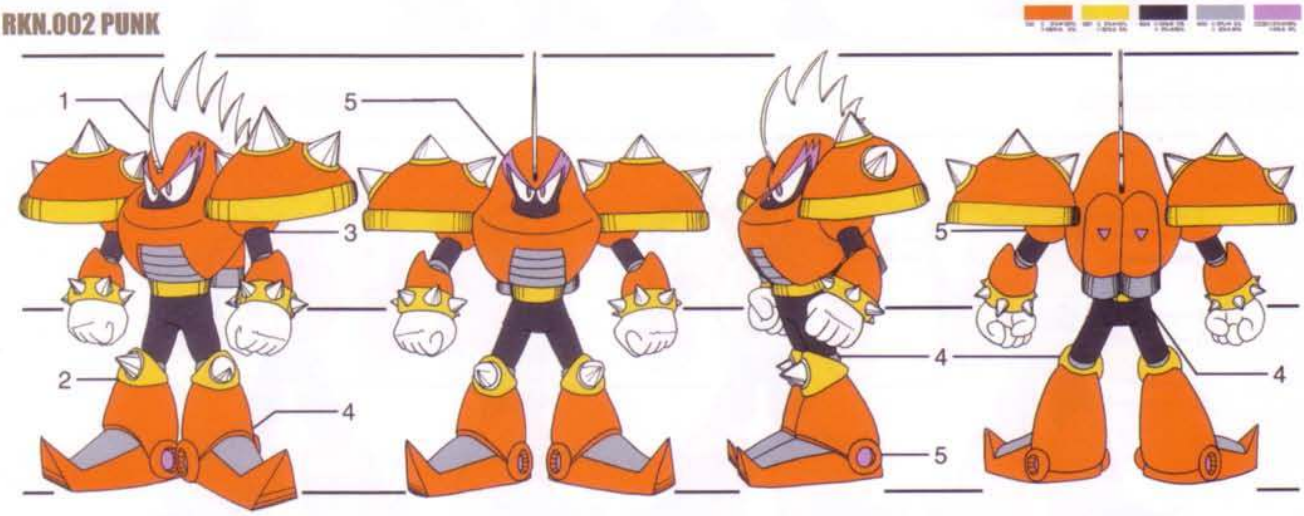
RKN.001 ENKER



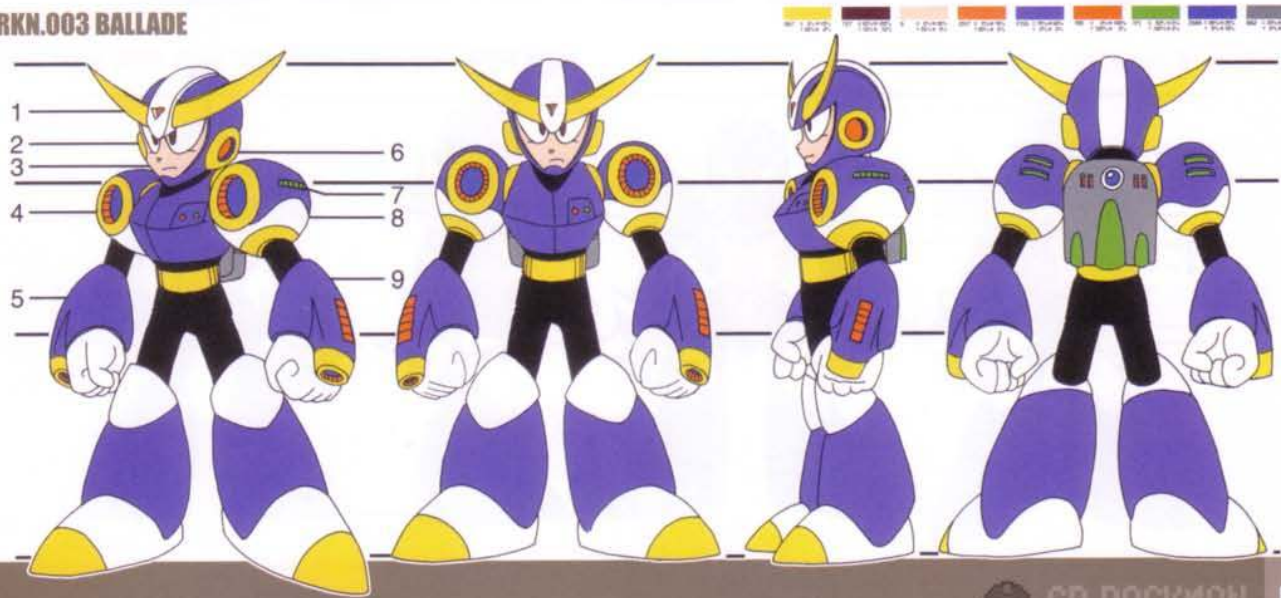
QUINT

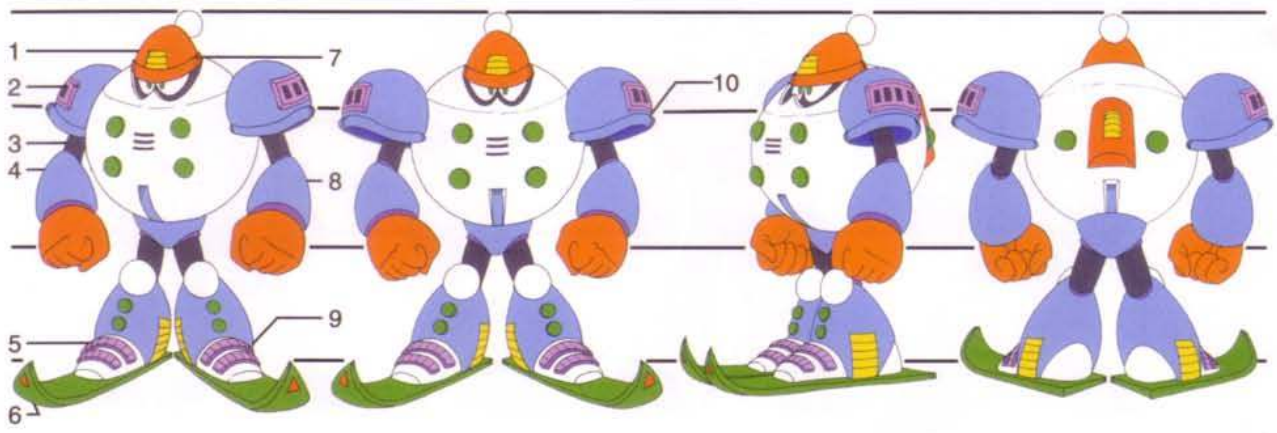


RKN.002 PUNK

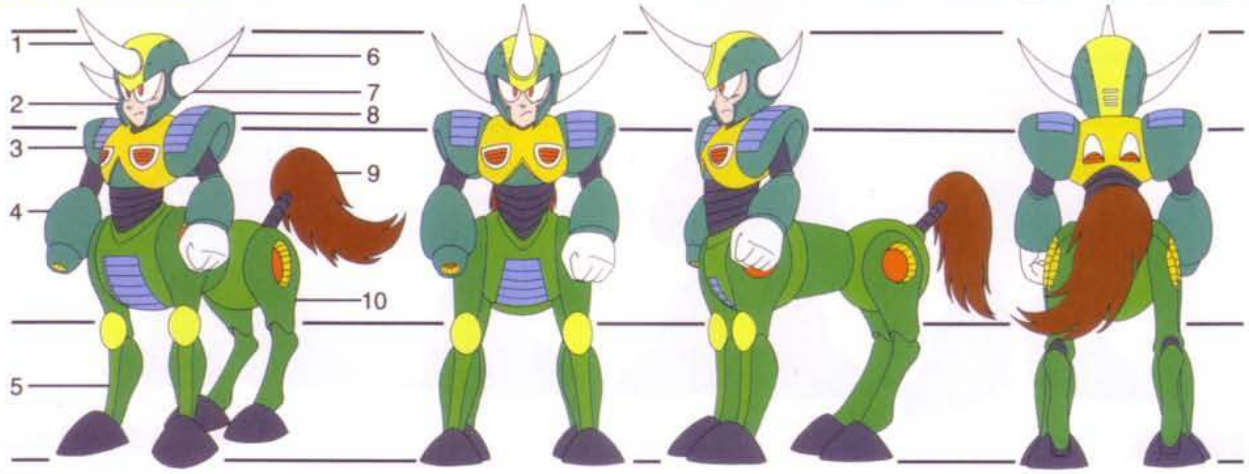


RKN.003 BALLADE

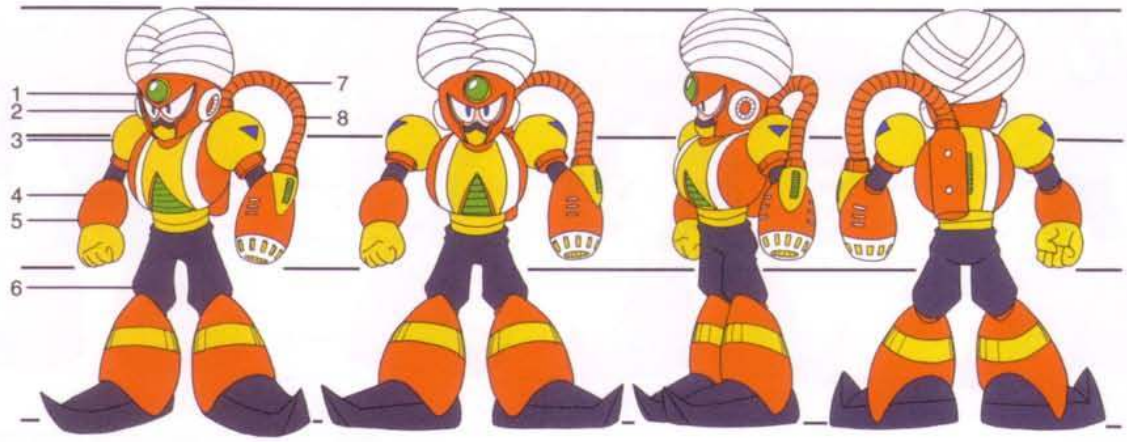




WN.042 CENTAURMAN



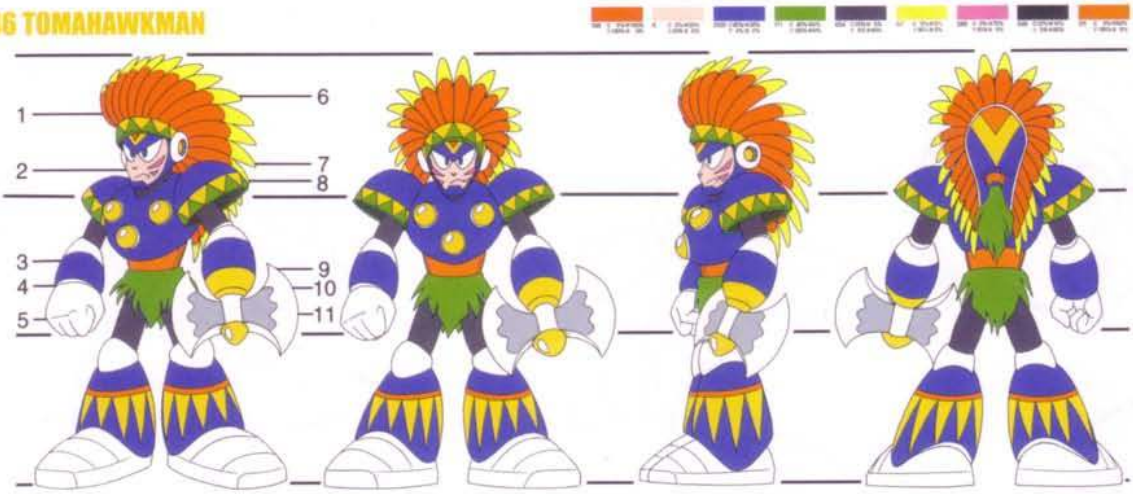
WN.043 FLAMEMAN



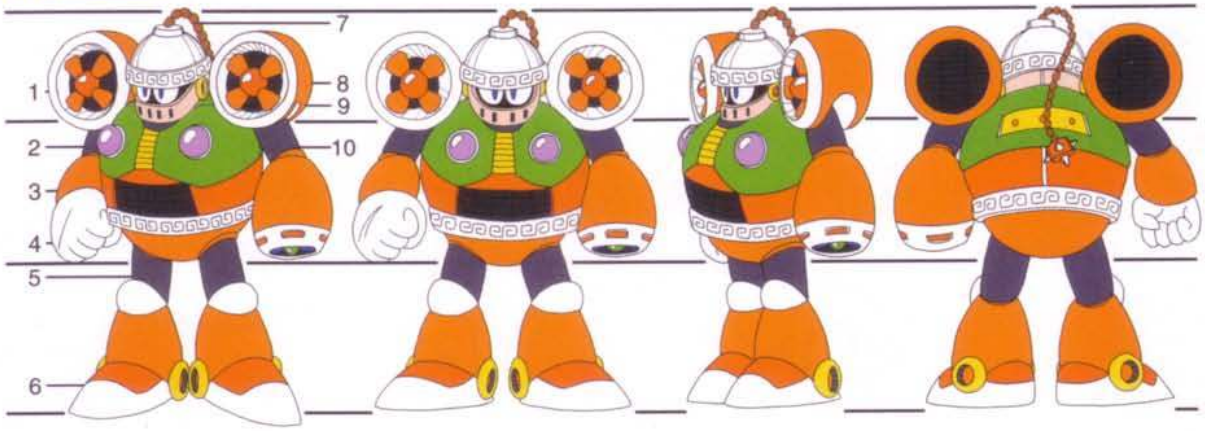
WN.044 KNIGHTMAN

N.045 PLANTMAN

N.046 TOMAHAWKMAN



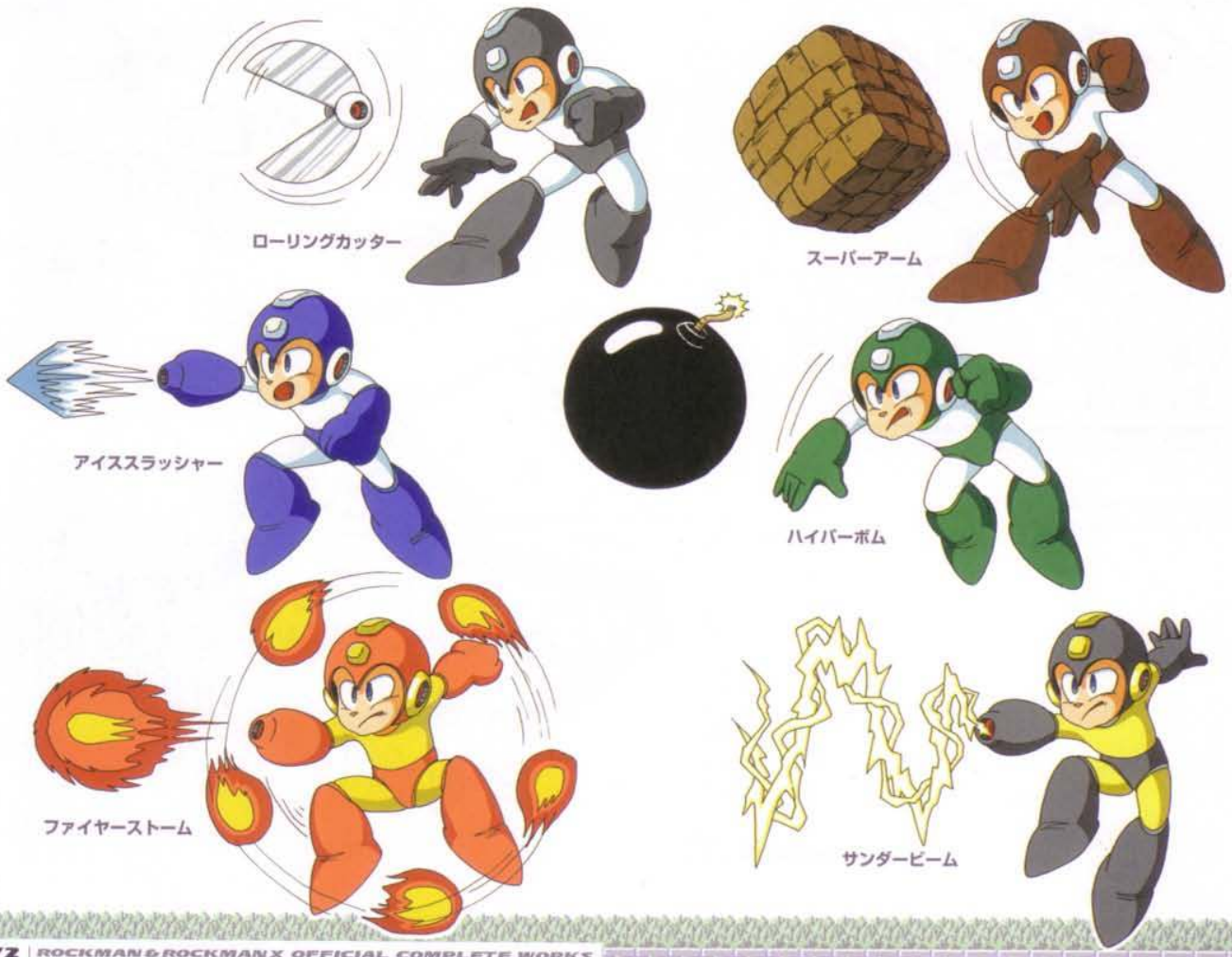
N.047 WINDMAN



N.048 YAMATOMAN

『ロックマン』特殊武器（1）

『ロックマン』特殊武器（2）

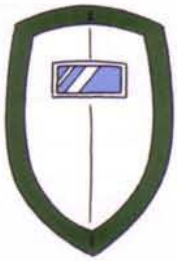


ブリザードストック
（ブリザードマン）

サムライスピア
（ヤマトマン）

バリヤードスピア
（エンカー）

ナイトシールド
（ナイトマン）



スナイパーシールド
（スナイパージョー）

ブルースシールド
（ブルース）

『ロックマン3』取扱説明書に
掲載されたイラスト。

『ロックマン3』のころに描かれた
と思われる、未使用イラスト。

『ロックマンワールド』シリーズの
未使用キャラクター。

10周年記念ジグソーパズル用イラスト

チビキャラクター

プレイステーション版およびセガサターン版のレーベル面に使用されたイラスト。

ロックボール

スノーボード

ファンクラブプレゼント用
テレホンカードイラスト

メインイラストの初期案。「ユーザーから募集したボスを大きく見せるべき」という稲船氏の判断により、ボツとなった。

ロックマン

ロール

ロック

ライト博士

カットマン

ガッツマン

アイスマン

ボンバーマン

エレキマン

ファイヤーマン

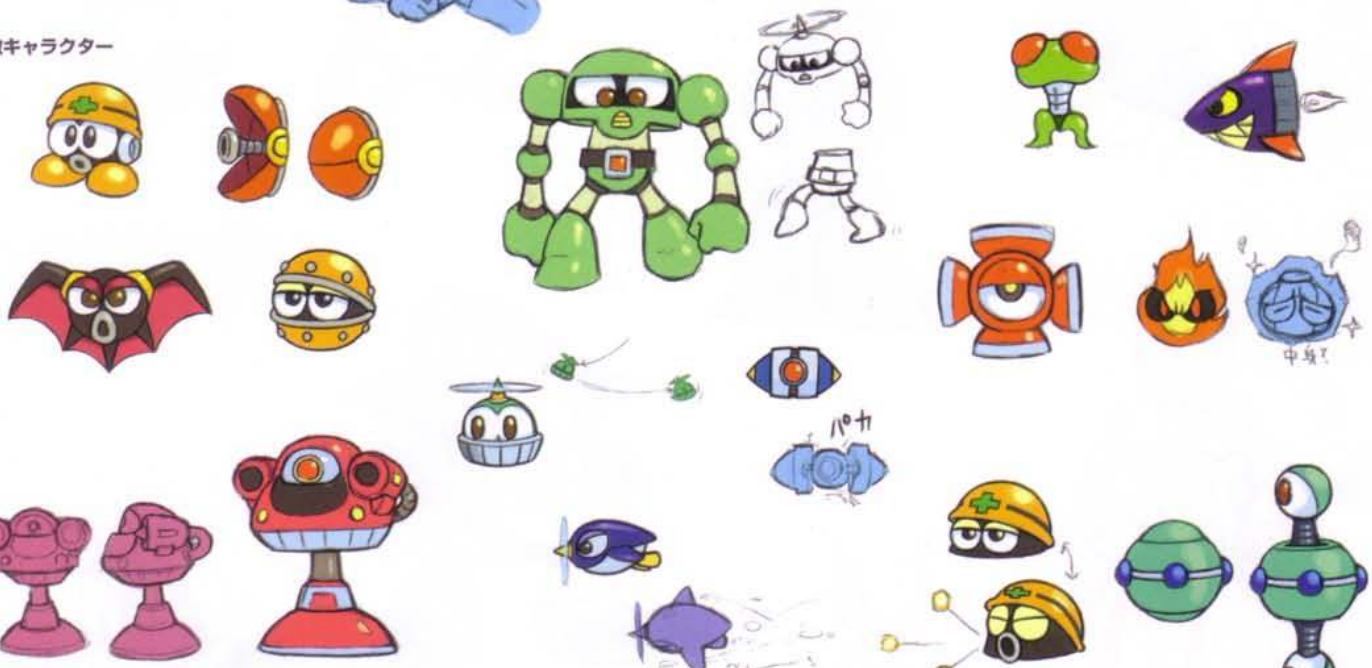
タイムマン

オイルマン

稲船氏によるタイムマン＆オイルマンのラフ。

ブルース

敵キャラクター



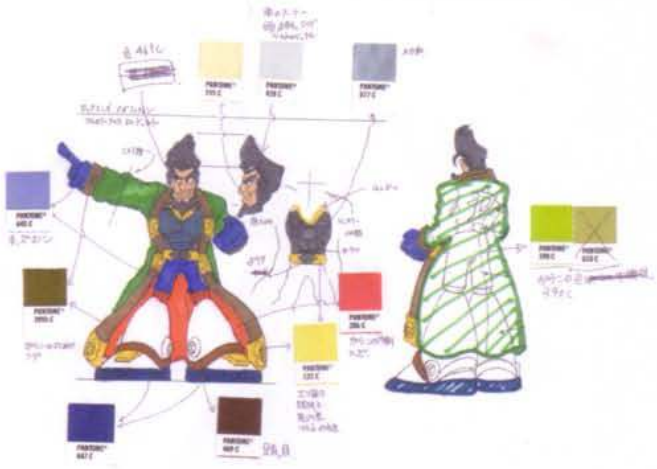
サポットール
砂漠地帯に派遣されたメットール。あまりの暑さに働く気をなくし、暑さしのぎにサボテンをかぶっている。やる気がないので、すぐ遠ざかる。

回復アイテム

ワイリーマシン

特典キーホルダー

Dr. ドップラー



『メガミッション』Dr. ドップラー、ストーム・イーグリード・L（リミテッド）、X（イクス）の設定画。

イメージイラスト

エックス（ファルコンアーマー）

エックス（ガイアアーマー）

ゼロ

ダグラス

シグナス

クレッセント・グリズリー

ボルト・クラーケン

シャイニング・ホタルニクス

タイダル・マッコイーン

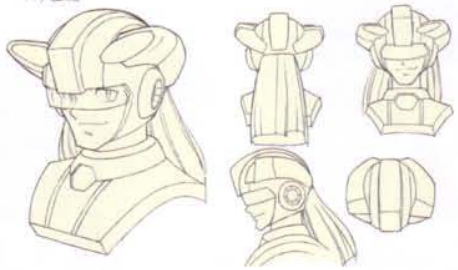
スパイラル・ペガシオン

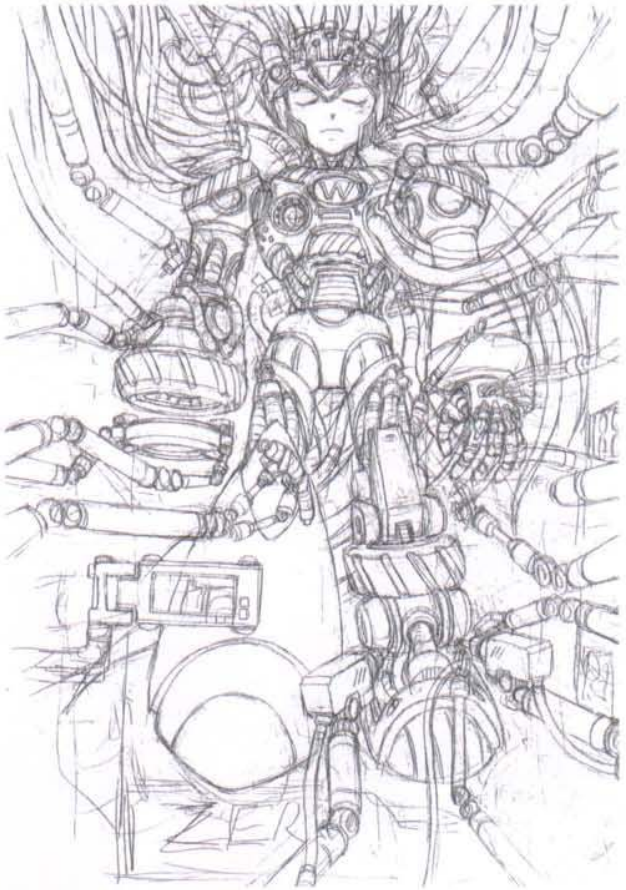
スパイク・ローズレッド

ダーク・ネクロバット

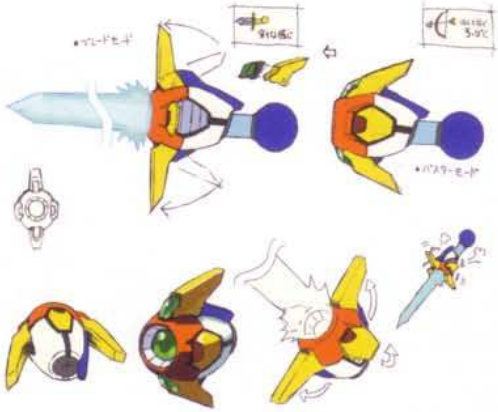
バーン・ディノレックス

シグマ





エックス（ブレードアーマー）



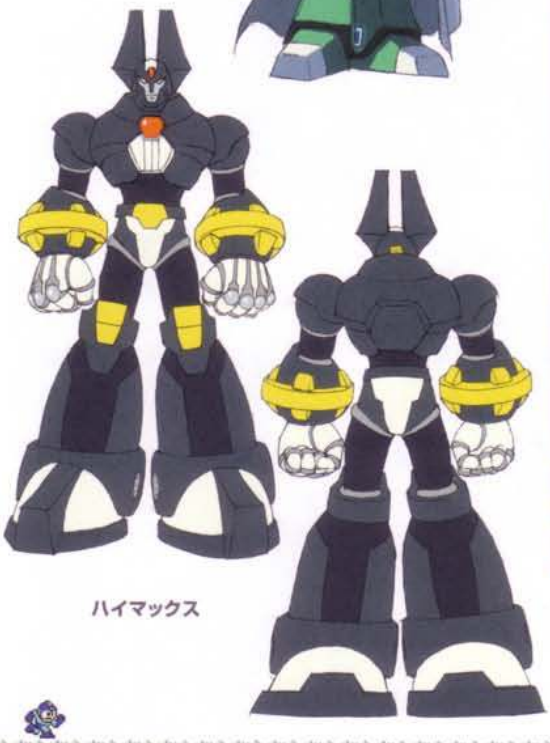
エイリア

エックス（シャドーアーマー）

耳の中は赤

研究者

アイゾック



ハイマックス

ゲイト

ゲイト（戦闘時）

コマンダー・
ヤンマーク

ブリザード・
ヴォルファング

ブレイズ・
ヒートニックス

レイニー・
タートロイド

シールドナー・シェルダン

メタルシャーク・ブレイヤー

グランド・
スカラビッチ

インフィニティー・ミジニオン

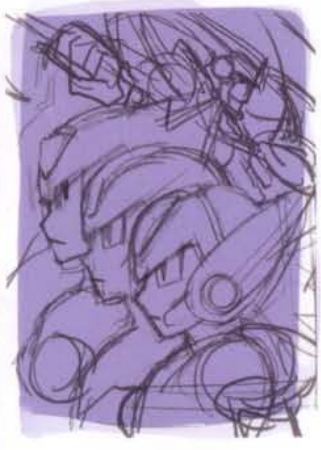
エックス
（グライドアーマー）

アクセル

アクセル
デザイン案

シグマ

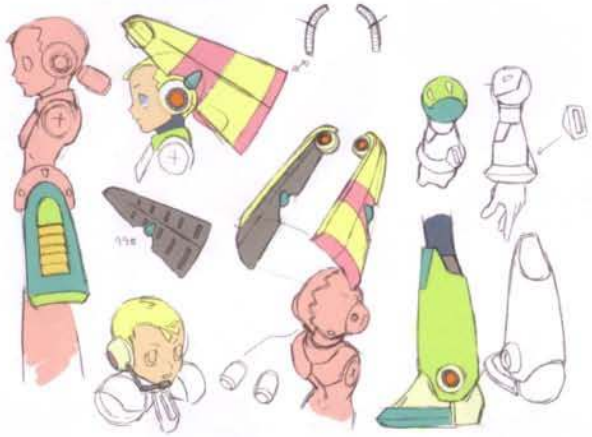
日暮竜二氏による
ケータイカプコン
用イラスト。

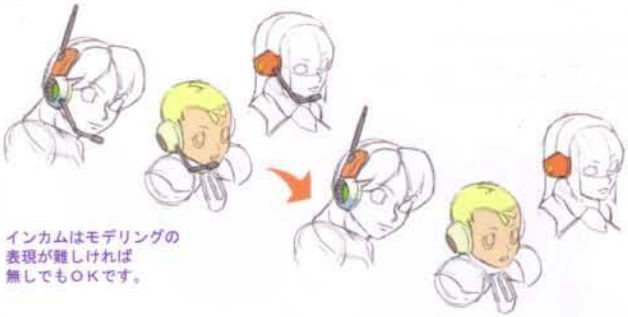


メインイラストデザイン案

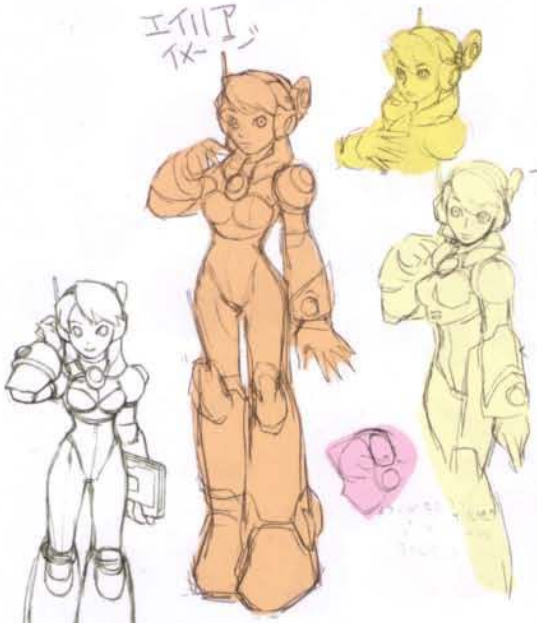
エックス
アクセル
移動中ジェット機雲
発生します。
ゼロ

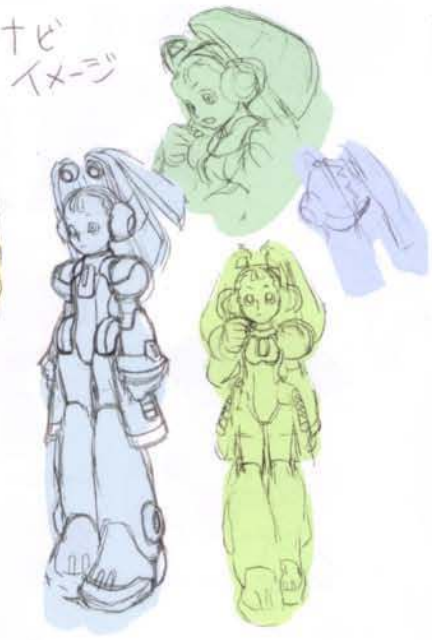
エイリア&レイヤー &パレット





インカムはモデリングの
表現が難しければ
無しでもOKです。



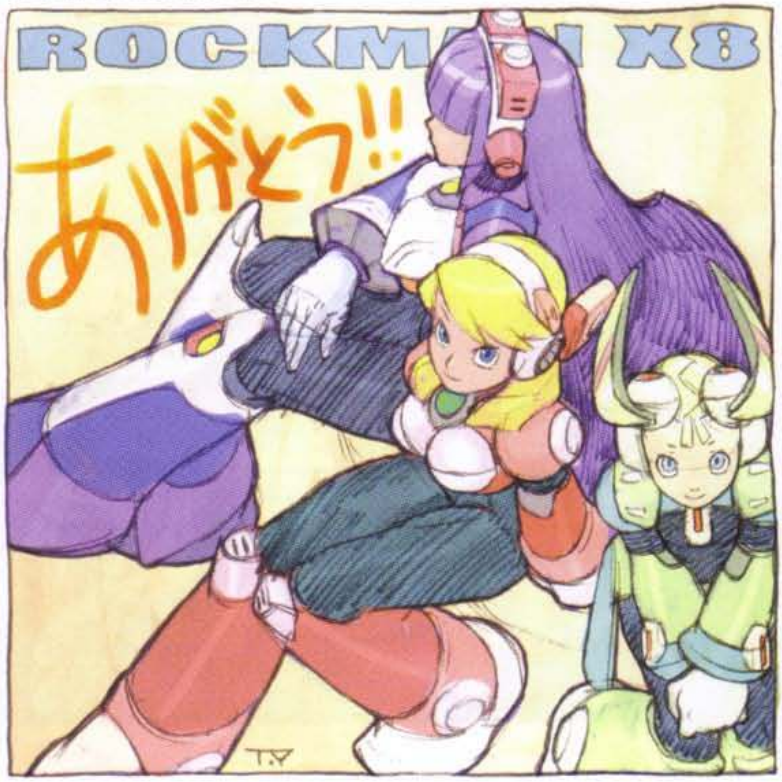


ルミネ
狂ルミネ
シグマ
VAVA V

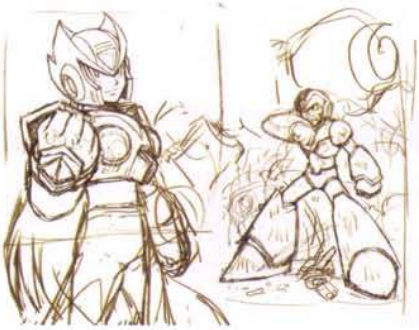
オープニングステージラフ

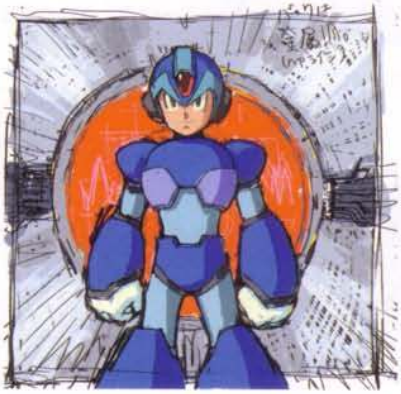
イメージラフ

サウンドトラックCD用イラスト



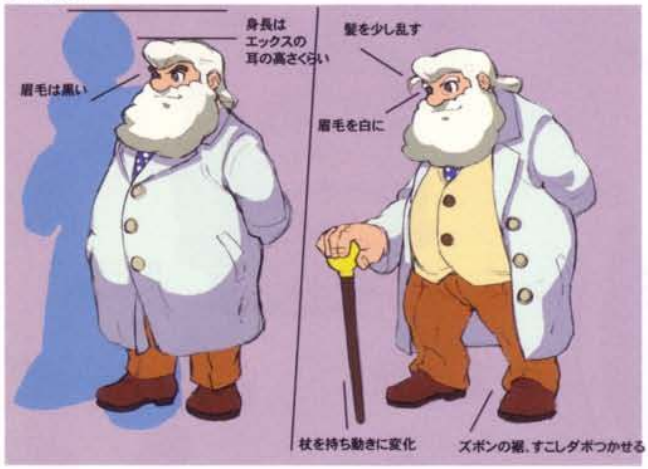
ROCKMAN X1~6 ORIGINAL SOUND TRACK





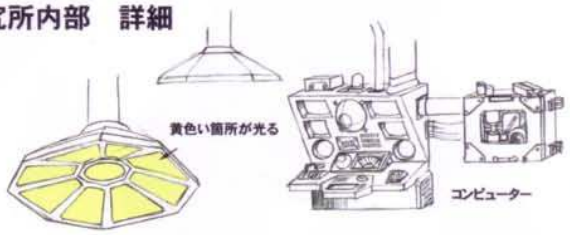
エックス
「イレギュラーハンター」のマーク
手の甲A
甲のパーツが伸縮します。
エックス背中
ゼロ
手甲 アイデア
善シグマ
シグマ
before
通信機
※右手は無し
VAVA

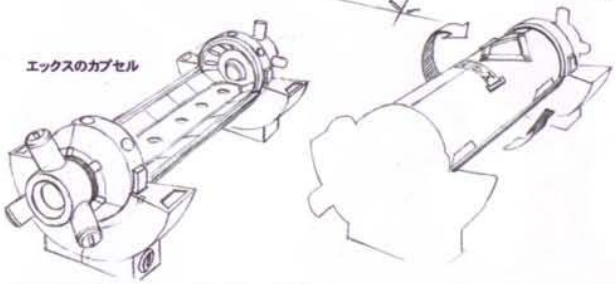
ライト博士



ライト博士研究所

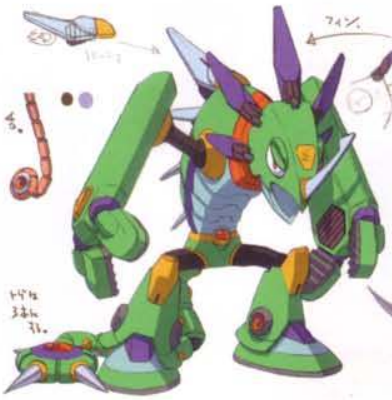
研究所内部　詳細





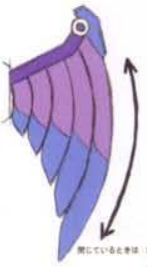
ハンター

ランチャー・
オクトパルド



スティング・
カメリーオ

アーマー・
アルマージ



バーニン・
ナウマンダー

ストーム・
イーグリード

スパーク・
マンドリラー

アイシー・
ペンギーゴ

ブーメル・
クワンガー

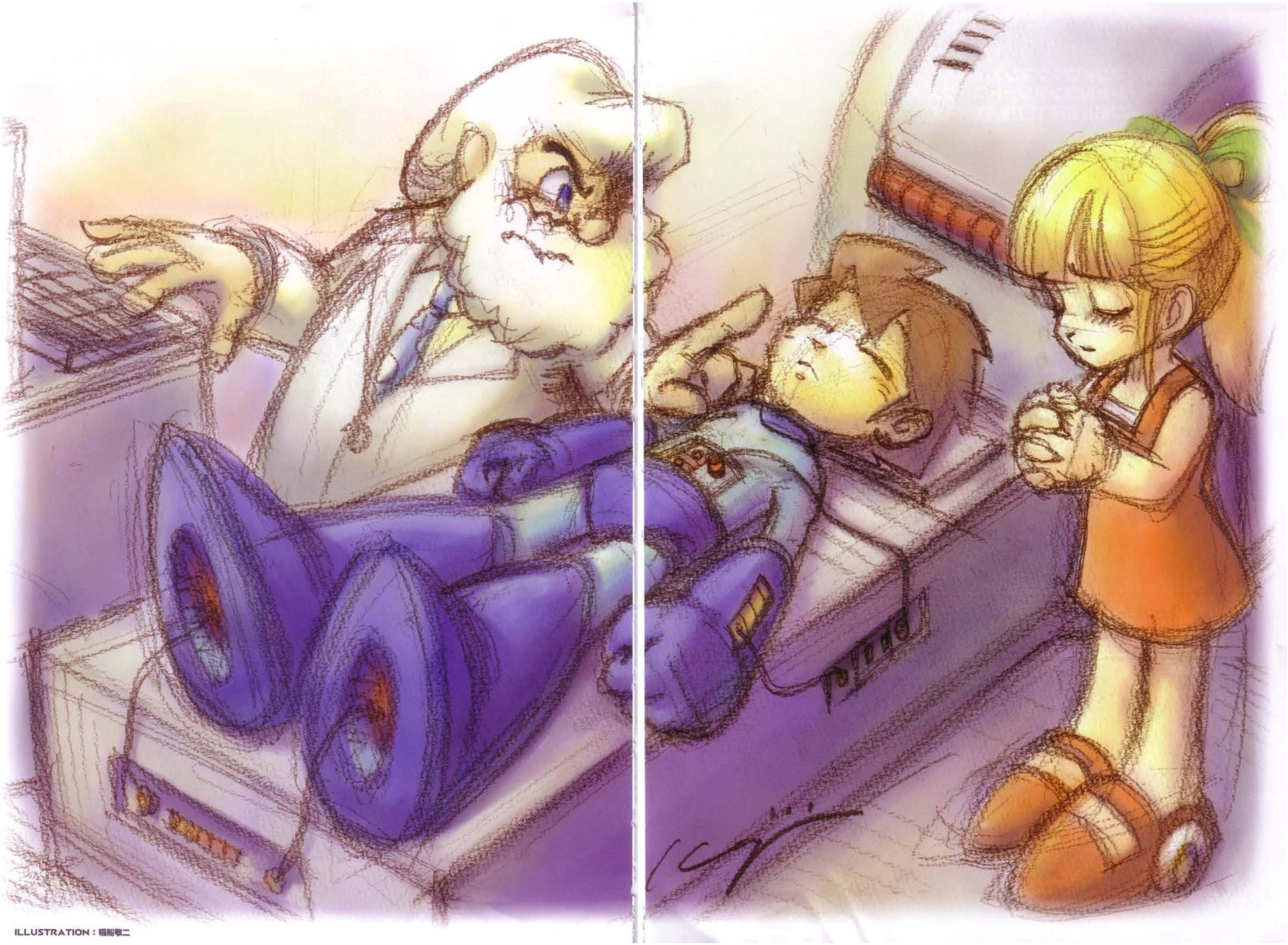
敵キャラクター

ベルガーダー

輸送機アイデア
蝉型
上カキ
下カキ。
通常飛行時
(スタルス)
開いた時
(ホバリング時?)
頭部イメージ
ハッチオープン
イメージ
アームまわる
アームまわる
バイクイメージ
エックスカラー
タンク上
ゼロカラー
バイクイメージ
ブットレスト
バージョン
ちがい。
ハンドルイメージ
VAVAキャノン
アイデア
弾の装填される位置がちがう。
弾帯のカーブがかわるので
デザインに多少影響あり。

ILLUSTRATION：岩本佳浩

HITOSHI ARIGA



ILLUSTRATION：稲船敬二